

**LA LÚDICA COMO MEDIADORA EN LA CONSTRUCCIÓN DE UN SUJETO  
SOCIAL EN EL IED JOSÉ MARÍA CARBONELL**

**Trabajo presentado para optar al título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica  
Fundación Universitaria Los Libertadores**

**Germán Alfonso Pérez Rincón**

**Bogotá, D. C.**

**2016**

Copyright © 2016. Por Germán Alfonso Pérez Rincón. Todos los derechos reservados

## Agradecimientos

*“Por esta razón, una cultura superior debe ofrecer al hombre un doble cerebro,*

*algo así como dos compartimentos del cerebro:*

*para sentir, por un lado, la ciencia y, por el otro, aquello que no es la ciencia [...]*

*Friedrich Nietzsche*

*Humano, demasiado humano*

*“El juego es una ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí mismo y va acompañada de tensión y alegría y de*

*la conciencia de «ser otro modo que en la vida corriente»”*

*Johan Huizinga*

*Homo Ludens*

El autor expresa sus agradecimientos a:

La Fundación Universitaria Los Libertadores y a sus recordados docentes, especialmente a la Profesora Miryam Cortes por su acompañamiento.

A mi madre, a mis hermanos, a mi hija.

A mis queridos amigos Fernando y Daniel por los buenos momentos que hemos pasado y por haber compartido tantas experiencias con cada uno de ellos.

## Resumen

A partir de la ley general de educación 115 de 1994 las artes plásticas se circunscriben al área artística y se considera fundamental y obligatoria dentro de los currículos y planes de estudio, es decir que cada colegio debe incluirlos dentro de sus programaciones anuales. Esta necesidad formativa se requiere para desarrollar no sólo los talentos individuales y las habilidades y subjetividades para su aprendizaje. Los docentes han utilizado diferentes métodos y teorías para su enseñanza, pero ¿para qué sirve enseñar a pintar? ¿qué utilidad tiene comprender la historia del arte?. El sólo acto de crear, de objetivizar las distintas subjetividades mediante formas es una manera de relacionarse, de expresar, de ser y de actuar. El arte es, no sólo el reflejo de las emociones y sentimientos más profundos, sino que es también una mirada al mundo. Por ello la representación de una imagen propia no parece ser otra cosa que una acción transformadora, una forma de recrear el mundo. Por su propia condición las artes plásticas tienen una compleja relación con la lúdica, en este contexto es importante el método o la manera como se enseña pues ésta debe tener por un lado el juego y por el otro el placer o el displacer, ya que toda manifestación artística conlleva una expresión de emociones y sentimientos. El propósito de la siguiente investigación no es más que el intento de diseñar un proyecto de educación artística desde la lúdica para implementar la identidad a partir de la construcción de un sujeto social. Un proceso de conocimiento que sea agradable, divertido, pero que dé para que el estudiante se conozca a sí mismo, socialice y divulgue una obra pictórica basándose en la tradición de la historia del arte, todo esto atravesado por una metodología basada en la teoría tricerebral de Waldemar de Gregori.

**Palabras claves:** Lúdica, Historia del arte, perspectiva tricerebral, construcción del sujeto social, pedagogía constructivista.

### **Abstract**

From the General Education Act 115 of 1994 the plastic arts are confined to the artistic area and are considered essentials and mandatories within the curricula and study plans, that is to say that each school must include within their annual schedules. This training need is required to develop not only individual talents and skills and subjectivities for their learning. Teachers have used different methods and theories for their teaching, but what is the point of teaching to paint? What utility has an understanding of the history of art?. The only act of creating, objectify the different subjectivities through forms is a way to relate, to express, being and acting. The art is not only a reflection of the emotions and deepest feelings, but it is also a look at the world. For this reason the representation of a own picture does not seem to be anything other than a transforming action, a way to recreate the world. By its own condition of the plastic arts have a complex relationship with the playful, in this context it is important to the method or the way it teaches because it must have on the one hand the game and on the other the pleasure or displeasure, since any artistic manifestation involves an expression of emotions and feelings. The purpose of the following study is not more than the attempt to devise a project of artistic education from the playful to implement the identity from the construction of a social subject. A process of knowledge that is friendly, fun, but that give for the student to be known to himself, socialize and spread a pictorial work based on the tradition of the history of art, all this crossed by a methodology based on the three-sided brain's theory of Waldemar de Gregori.

**Keywords:** Playful, history of the art, three-sided brain sight, subject social construction, constructivism pedagogy.

## CONTENIDO

Capitulo 1 búsquedas iniciales .....	11
capitulo 2 renovaciones pedagógicas .....	22
capitulo 3 siguiendo unos pasos para investigar .....	37
capitulo 4 propuesta de intervención.....	53
capitulo 5 conclusiones y recomendaciones .....	68
referencias .....	70
anexo b. Revelador del cociente mental triádico de di gregori .....	74
evidencias .....	77

## Lista de Graficas

Gráfica 1: Resultados del RCMT: Dominancia del grupo.....	26
Gráfica 2: Resultados del RCMT: Dominancia por sexo.....	27
Gráfica 3. Encuesta a estudiantes 1 ¿Considera importante que se abran espacios para la libre expresión artística de los estudiantes en el colegio? Importancia de espacios de Expresión.....	27
Gráfica 4. Encuesta a estudiantes 2 ¿Alguna vez realizó un grafiti u otro tipo de intervención artística en espacios u objetos de la institución? .....	28
Gráfica 5. Encuesta a estudiantes 3 ¿Conoce alguna técnica artística de pintura? .....	28
Gráfica 6. Encuesta a estudiantes 4 ¿Le gustaría aprender en el colegio alguna técnica artística? .....	29
Gráfica 7. Encuesta a estudiantes 5 ¿Le gustaría participar en talleres lúdicos para crear una obra de pintura? .....	29

## Lista de Fotos

	Pág.
Foto 1. Vista panorámica del colegio 1.....	51
Foto 2. Fotos murales fachada principal 1. Institución. Murales fachada principal. ....	51
Foto 3. Fotos murales fachada principal 2. Institución. Murales fachada principal.....	52
Foto 4. Fotos murales fachada principal 3. Institución. Murales fachada principal.....	52
Foto 5. Fotos murales fachada principal 4. Institución. Murales fachada principal. ....	52
Foto 6. Estudiante iniciando copia de dibujos sobre un bastidor.....	53
Foto 7. Imagen del proceso de producción 1. ....	53
Foto 8. Imagen del proceso de producción 2.....	54
Foto 9. Imagen del proceso de producción 3.....	54
Foto 10. Imagen del proceso de producción 4.....	55
Foto 11. Imagen del proceso de producción 5.....	55
Foto 12. Imagen del proceso de producción 6.....	56
Foto 13. Elaboración de Dibujos .....	56
Foto 14. Exposición artística 1.....	57
Foto 15. Exposición artística 2. ....	57
Foto 16. Exposición artística 3. ....	58
Foto 17. Exposición artística 4.....	58
Foto 18. Exposición artística 5.....	59
Foto 19. Exposición artística 6.....	59
Foto 20. Exposición artística 7.....	60
Foto 21. Exposición artística 9. ....	60
Foto 22. Exposición artística 10.....	61



Foto 23. Exposición artística 11.....	61
Foto 24. Exposición artística 12. ....	62
Foto 25. Exposición artística 13.....	62
Foto 26. Exposición artística 14.....	63
Foto 27. Exposición artística 15.....	63
Foto 28. Exposición artística 16.....	64

## **Lista de Tablas**

	<b>Pág.</b>
Tabla 1. Descripción de los talleres.....	36
Tabla 2. Propuesta teórica de los 4 talleres siguiendo la teoría del cerebro triádico.....	42

## **CAPITULO 1**

### **BÚSQUEDAS INICIALES**

La historia del arte como disciplina hermenéutica se originó en el siglo XIX y desde entonces ha rendido cuentas tratando de contextualizar la evolución de la mirada humana a través de diversas expresiones, emociones y sentimientos humanos a través de los tiempos, ha sido la guía del lenguaje visual que configura y representa gran parte de la existencia humana. Pero como fenómeno pedagógico la educación artística como asignatura que conjuga la teoría y la práctica artística es aún más reciente y sólo se instauró en los ambientes escolares a mediados de los sesenta del siglo que nos precedió. Los planes curriculares se inclinan muchas veces por utilizar medios artísticos en los que en ocasiones las actividades lúdicas se aplican a ellos; por otra parte la teoría histórica del arte ha sido contada según dimensiones particulares, mediante una enseñanza ceñida a determinados modelos pedagógicos que desmotivan al estudiante con sus pesados métodos y teorías, con didácticas que resaltan más la forma que el contenido, o porque a veces sus intenciones individuales sean abordar el tema con un criterio academicista dejando de lado el juego y el goce de los sentidos y de la socialización, el disfrute lúdico sin el cual el aprendizaje sería vacuo, pues como dice Edgar Morín. El juego no solo es aprendizaje de tal o cual técnica, de tal o cual técnica, de tal o cual saber-hacer. El juego es un aprendizaje de la naturaleza misma de la vida que está en juego con el azar. Por lo tanto, el aprendizaje quedaría limitado a un conjunto de competencias visuales carentes de propósitos vitales dentro de un currículo escolar.

Ahora bien, la importancia del juego como estrategia didáctica en el desarrollo de ambientes de aprendizaje, a la cual añadiré una propuesta en el sentido de utilizar las aulas

escolares como laboratorio de investigación cualitativa enmarcado con dos pedagógicas contemporáneas y complementarias, como son la constructivista y la teoría tricerebral de Waldemar de Gregori. Una pedagogía constructivista tal vez porque en el aprendizaje del arte nunca se parte de cero siempre se va edificando a partir de los primeros años de escuela, y que como herramienta didáctica facilita el desarrollo de ambientes de aprendizaje pues como lo señala Vigostsky (1979) el aprendizaje debe darse en la relación directa del sujeto con su medio ambiente y contexto in mediato, en donde interviene el lenguaje (visual) como estrategia para elaborar conceptos y el desarrollo de procesos sociales.

Este es, por decir así, la perspectiva general, el marco conceptual al que intentaré relacionar las cuatro dimensiones humanas orientadas en el pensamiento complejo y la aproximación a las teorías tricerebrales de Waldemar de Gregori porque como sabemos nos presenta una concepción sistémica del mundo que ubica la educación en una visión cósmica del mundo orientada por la ciencia, es este un método que enfatiza en la importancia del sistema fisiológico del cerebro en donde se desarrollan tres funciones claramente identificadas : cerebro izquierdo, lógico científico, racional; cerebro derecho, intuitivo, afectivo, simbólico, inconsciente, espiritual y visionario; y cerebro central, operativo y administrador; es así como se convierten en un factor decisivo en la interpretación y transformación consciente del individuo y de la sociedad. Pero en este trasfondo es significativa la importancia para el proyecto que tiene la integración de la lúdica como puente en las relaciones de comunicación, en las estrategias de aprendizaje porque es una herramienta fundamental para el desarrollo cognitivo, socio afectivo y físico-creativo, además usando estas cualidades para enlazarlas con una propuesta microcurricular que nos dará una orientación teórica del proyecto. Dentro de este contexto ésta

es entonces la ruta a seguir, a partir de los hallazgos encontrados en las TICs, de imágenes artísticas el estudiante comenzará por interpretarlas con una primera mirada, cotejándolas libremente, encontrando sus conexiones, diferencias y semejanzas, del mismo modo y a su gusto bocetará y dibujará las imágenes elegidas, al llegar a este punto se esperará una mirada un poco más compleja y más crítica, con todo esto escogerá uno de estos dibujos para transportarlo usando una técnica libre, a la tela. En este punto el estudiante estará aplicando, creando y posteriormente divulgando el proceso lúdico-pedagógico con una muestra de pinturas al óleo que probará la tesis de que una pedagogía tricerebral y constructivista y la exploración de nuevos espacios lúdicos y creativos y de libre expresión, han de fortalecer las capacidades de representar y significar a partir de un referente histórico, lo que sin duda contribuirá a su vez con la formación integral de los estudiantes de la Institución Distrital Educativa José María Carbonell.

Es oportuno comprender que el énfasis de la investigación está en la utilización de un método cualitativo, el cual como se sabe hace referencia a aquel método de investigación que recoge la información sólo en los casos particulares y que interpreta los discursos desde puntos de vista diferentes tales como las teoría semióticas, lingüísticas o iconográficas, o tricerebrales, así intentaré examinar las relaciones de significado, usando los medios de la observación y la experiencia directa con el entorno del colegio IED José María Carbonell, en donde se pretende diagnosticar y modificar la falta de interés que muestran los estudiantes por la asignatura de Educación Artística y en especial lo que tiene que ver con el conocimiento de la historia del arte por un medio lúdico se desplegaran estrategias para el aprendizaje de una técnica pictórica en un marco de libre expresión y compromiso se contribuirá a incrementar la solidaridad y la convivencia en la construcción de un sujeto social buscando modificar sus pautas de

comportamiento respecto a los bienes públicos los cuales están llenos de mensajes subliminales, graffitis, y otras expresiones que deterioran el paisaje y con ello la calidad de vida y la convivencia.

Ahora bien, si nos ceñimos a la idea de que “sólo en la medida que los sentidos establecen una relación armoniosa y habitual con el mundo exterior se puede construir una personalidad integrada” (Read, 1973), la pretensión de esta investigación es, por un lado, averiguar qué papel juegan los sentidos y las sensibilidades en la construcción de un sujeto social en la escuela y, por otro lado, ver cómo los estudiantes asumen un fenómeno cultural como es la historia del arte y cómo ella se puede convertir en una guía para la construcción de su identidad. En este orden de ideas este proyecto se propone indagar y reconstruir la manera como los estudiantes se identifican con algunas expresiones estéticas mediante el goce y el disfrute lúdico, entonces es una aproximación a la comprensión del arte bajo la premisa de que la creación o identificación con algunos signos e imágenes históricamente dadas son significantes por cuanto nos dicen algo de alguien en un tiempo y en un lugar. En este proceso es posible reconocer y recuperar alguna identidad con alguien o algo, lo cual le permite impactarse, expresarse por medio de la recreación de alguna emoción que lo motive a realizarla, liberándola como con un sentimiento auténtico con identidad visual propia resignificando sus lazos con el mundo, es así como se construyen en tanto sujetos sociales sensibles a la vida mediante un conocimiento específico, tal como él los afirma “El arte en las escuelas no es un juego de niños” (González, 2011). Es decir lo mismo que menciona Yovany Ospina Nieto (2012) en su artículo titulado “La pedagogía y su incidencia en la formación de sujetos”, por cuanto acepta que la formación integral debe contener la posibilidad de la construcción de un sujeto contemporáneo más humanista y creativo, por ello el trabajo

artístico como herramienta que propicia la construcción de un sujeto social, estético, valorando ideas de liberación y diversidad y la identidad en el contexto de un sujeto posmoderno fragmentado y sin rumbo que construye su identidad únicamente de manera inmediata y sin correspondencia ni oposición al sistema, de las sociedades autoritarias o de instituciones de control y sujeción.

Estas relaciones significativas entre arte e identidad o entre arte y política son parte de la identidad contemporánea y son acontecimientos dinámicos, como acciones cerradas, pero en un potencial y continuo proceso de deconstrucción, es decir problematizando está el caso de la opinión que se tiene del graffiti y de la pintura mural, enmarcadas en este caso al fenómeno pedagógico. De igual manera citaré dos hallazgos, dos herramientas críticas importantes para comprender la cuestión de la construcción de identidad, la primera es reconocer el contexto sociocultural en que se encuentra el estudiante con respecto a la institución, como centro de poder, tal vez más con el deseo de reformularlo pero teniendo en cuenta su carácter textual y discursivo, es decir, problematizando de entrada y tomando posición desde la semiótica, dado que desde el arte se puede leer las relaciones de poder con respecto a las formas de representación dominantes, incitando y provocando en definitiva nuevas lecturas de análisis que nos permitan pensar y mejorar la institucionalidad existente. La segunda herramienta de análisis que encontré es la interdisciplinariedad y transversalidad, como relación constante y constitutiva de la representación artística y comparándola con otras formas de representaciones del mundo, para así construir y entrelazar redes que configuren la realidad del estudiante. Es cierto que ellos no construyen su identidad únicamente en relación con el arte sino que su construcción es más compleja pues en ella actúa diversas fuerzas y tensiones económicas, políticas, sociales,

filosóficas, biográficas y sobre todo la presencia y la ausencia, la contradicción con el otro y la sociedad como un continuo conflicto que precede a la construcción del sujeto dado, pues el sujeto siempre se interconecta con lo que le rodea en un estado existencial.

Para llegar a esta meta pasaré por tres propósitos: al principio se hará una investigación teórica, conceptual e histórica que permita encontrar un estado del arte en el contexto pedagógico nacional, revisando las posibilidades de su aplicación en el IED José María Carbonell, examinando sus metodologías y posturas pedagógicas, extrayendo de ello lo mejor, buscando adecuarlo y orientarlo para abordar el problema de la motivación, como un incentivo creativo que intentará corregir tales deficiencias y tales aciertos sopesando su aprendizaje como una práctica integral, en cierto sentido vital, como potencialmente creativa que impulsa el desarrollo en el aprendizaje. Posteriormente me relacionaré con una investigación de tipo cualitativo, explicaré sus propósitos directamente en el colegio a partir de cuestionamientos, entrevistas, recorridos por el barrio, guías por internet, visitas a museos, como insumos didácticos, con lo cual se juntarían a las herramientas cognitivas asimilando el contexto para posteriormente hacer una propuesta curricular como un intento para comprender su mundo.

Lo anterior conduce a la descripción del problema que se describe a continuación. Dada la desmotivación y el desinterés de los estudiantes por la cátedra de Educación Artística y específicamente en el área de Historia del Arte, me di a la tarea de buscar las causas generales mediante un diagnóstico a partir de una pequeña encuesta en la que se preguntaba cuáles eran los propósitos existenciales, en cuanto a qué ocupaban su tiempo libre o sus ratos de ocio, de sus



anhelos por venir y me encontré, sin sorpresa, con que a los estudiantes a los que se les hizo la encuesta no consideraban el futuro dentro de sus planes y mucho menos dentro de sus diversiones creativas, y que, según ellos, lo único que tenía sentido era lo que sucedía en el presente inmediato y por otro lado el ocio lo empleaban en las redes sociales. A este balance estadístico habría que agregarle además el contexto sociocultural en que se encuentran, lo cual genera pereza, conformismo y ausencia de voluntad y de compromiso para cambiar los hábitos de vida y de pensamiento pues estos perpetúan en sí mismo tal situación, por otro lado la carencia de un apoyo moral y familiar que a menudo permanece interiormente en ellos como un foco de tensión y de desasosiego psicológicos que no encuentran salida, desahogo ni superación. Dicho lo anterior, como una percepción inicial vamos a referirnos también a la imposición de las temáticas curriculares que resultan a la vez lejanas o desvinculadas de los intereses cognitivos de los estudiantes y a la falta de un espacio físico pertinente para las prácticas artísticas. Por estas razones sabemos que es necesario hacer un acercamiento a estas nuevas experiencias de aprendizaje y que la falta de motivación sean un obstáculo difícil de superar y que mediante una propuesta lúdica que incluya didácticas novedosas se intentará remediar en algo su desarraigo social para que resignifiquen y reconstruyan con sentido estético el mundo a través de un tipo de conocimiento artístico incluyente que los haga conscientes del propio efecto liberador que conlleva el arte y que les ayude a responder las preguntas de quiénes somos, dónde estamos, para dónde vamos y cuáles son los alcances que tienen sus sueños.

LO ANTERIOR PERMITE FORMULAR LA SIGUIENTE PREGUNTA ¿Cómo

Contribuir a la construcción de un sujeto social, creativo, tolerante y proactivo mediante competencias artísticas, comunicativas y críticas y dentro de un marco lúdico hacer una reestructuración curricular del área de educación artística?

Se plantean los siguientes objetivos que son los logros a alcanzar y evaluar

Contribuir a la construcción de un sujeto social, creativo, tolerante y proactivo mediante competencias artísticas, comunicativas y críticas y dentro de un marco lúdico hacer una reestructuración curricular del área de educación artística.

- Establecer un estado del arte que me permita aproximarme al tipo de procesos expresivos que llevan los jóvenes cuando intervienen el entorno.
- Diseñar talleres de expresiones artísticas en el colegio público distrital de Bogotá IED José María Carbonell que ayude a potencializar las competencias creativas, expresiones y comunicativas.
- Socializar la experiencia a través de una exposición diseñada para tal fin.

Dada la importancia de la cultura artística dentro de la sociedad se puede afirmar y justificar, entonces, que es una necesidad humana que debe ser satisfecha y es la educación artística el medio para transmitirle a nuestros estudiantes un mensaje estético, que le da un significado existencial a su vida para corregirles su actitud pesimista, enseñar a expresar una emoción o indicar un sentimiento, a través de estas o aquellas representaciones figurativas

aprenderemos a comprender el mundo de las emociones y sentimientos que el hombre ha tenido a través de la historia del mundo que habitaron, pues es el arte el que da cuenta de cómo, de qué manera vivieron unas sociedades en un lugar, en un entorno, mediante estos conocimientos el estudiante se va apropiando del entorno, pero también de un discurso político.

Aquél significado dice algo de alguien, da qué pensar, da qué sentir, por lo tanto cualquier signo, señal o gesto que ellos manifiesten debe ser tomado como si fuera un símbolo que nos narra algo que está más allá de la imagen que vemos, más allá de la palabra que hiere o del gesto que ridiculiza. Para entender mejor su importancia en este caso se usará una pedagogía lúdica, pues tanto el dibujo como ilustrador basado en narraciones, descripciones o imágenes populares como la recreación de cada época histórica a través del uso de la red y del encuadre de una línea de tiempo y mapas conceptuales, comenzaremos nuestra práctica en un principio con un tejido de líneas, puntos y planos hasta dibujos y diseños aparentemente frívolos y baladíes, conduciéndonos hacia composiciones cada vez más precisas y rigurosas, pues es cierto que el aprendizaje y el perfeccionamiento del arte requiere compromiso y sacrificios, desde los esfuerzos por copiar a un clásico de la pintura universal o hacer una versión libre de una imagen publicitaria.

Dicho de otra manera, difícil, cierto, pero si interpretamos tales imágenes y comprendemos estos signos, y dejamos que éstos se apoderen de sus mentes podríamos cautivarlos y liberarlos un poco de la gran profusión de imágenes basura que invaden el mundo, las cuales son imposibles de clasificar y archivarlas en nuestra memoria, arduo trabajo que por demás ha llevado meticulosamente adelante la historia del arte y ella nos presta gran ayuda al

momento de realizar el proceso productivo de tales expresiones artísticas, que además requieren del estudiante una elaboración mental, lógica, creativa, practica e intuitiva. Así es como todas estas manifestaciones plásticas llegan a ser su propia comprensión del mundo, desde aquellas intenciones comunicativas podemos imaginar sus identidades y descifrar su ser. Todo esto porque el arte da significado a sus vidas, abriendo la puerta de la mente a expresiones e intereses diversos y universales.

Es así como se va construyendo la identidad y conformando la personalidad al elevar a un nivel de comunicación más complejo sus interrelaciones con su grupo social. Tal es entonces la importancia de este proyecto que nos va a permitir tanto al docente como al estudiante ser un puente y un enlace usando el arte plástico y la historia del arte como guía para la interpretación y comprensión de la vida, uniendo a su vez lo estético a lo ético, valores que potencian su aprendizaje debido a su transversalidad y conectividad con todos los campos del saber y de la vida que desarrolla en estos competencias sensibles y operativas sin desconocer las de carácter lógico y partiendo del hecho de que en el arte no todo se puede enseñar aunque existen diversas maneras de aprender por diferentes métodos y experiencias. Por tal motivo los procesos valorativos y evaluativos no son muy claros. Todas estas razones han posicionado a la historia del arte, como una asignatura imprescindible dentro del campo de la educación artística, aunque en verdad esta se ha restringido a una interpretación ligada al orden, método y capricho que cada profesor de arte tenga a su bien y capricho seguir y algunos ni siquiera han percibido aún el valor que este tiene como forma comunicativa entre los jóvenes, como modo de ir construyendo su identidad social, como propósito de vida o como individuos que representan un rol dentro de una comunidad. En ese sentido, incentivar una mirada lúdica de la historia de las imágenes ha de

potenciar sus competencias sociales, sus capacidades de observación, sin dejar de lado la visión crítica y estética sobre él mismo y su entorno. Esta experiencia y este proceso suponen una nueva perspectiva de la enseñanza del arte y de su historia en un mundo global, multidisciplinario y complejo.

## **CAPITULO 2**

### **RENOVACIONES PEDAGÓGICAS**

Revisando las investigaciones actuales encontré varias reseñas sobre las actividades lúdicas aplicadas a la educación artística, igualmente que algunos referentes conceptuales entre los que se cuentan recomendaciones para diseñar planes artísticos – lúdicos como son la Revista Electrónica Diálogos Educativos (López, 2014) N° 27, volumen 14, año 2014. Añadiendo a ésta las propuestas de educación artística hechas por la Secretaría de Educación del Gobierno de Islas Canarias, al igual que las pruebas SER (Alcaldía Mayor de Bogotá, 2015), también están la Reorganización curricular por ciclos de la SED (Secretaría de Educación de Bogotá, 2010) en cuanto a las estrategias didácticas para el desarrollo de ambientes de aprendizaje. Aunque, si bien es cierto, que nuestro objetivo es diseñar un currículo y llevarlo a la práctica mediante un taller, al cotejarlo con estas propuestas, he encontrado lo que sería la guía empírica de la presente investigación, aunando a éstas experiencias he enlazado algunos conceptos sociológicos acerca de lo lúdico como algo innato en el Homo sapiens, de Johan Huizinga, igualmente a las propuestas de Edgar Morin, sobre el pensamiento lúdico, y del constructivismo de Lev Vygotsky y Jean Piaget. En cuanto a la estructura metodológica se han consultado autores como Waldemar de Gregori, en su libro Construcción familiar-escolar, los tres cerebros, los secretos del aprendizaje, otro tanto con la metodología interdisciplinaria centrada en equipo de aprendizaje – MICEA del Doctor Crisanto Velandia Mora.

Al examinar esta bibliografía pude comprobar que había así mismo otras investigaciones pedagógicas y didácticas que analizaban específicamente sus experiencias en la enseñanza-aprendizaje del arte en la escuela pero vinculadas exclusivamente al ámbito psico-afectivo, como era la teoría de la flexibilidad cognitiva y el arte, el papel de la imaginación en la cognición y la formación plástica como desarrollador de la capacidad de representación de la mente. Efland, A (2004). Este enfoque me parece profundo en cuanto al análisis psicológico del estudiante, pero limitado porque deja por fuera un factor esencial como lo es el de que la construcción de un sujeto social sólo se da en el sentido de integrar al sujeto con la comunidad mediante una intrincada red de significados, hábitos y costumbres en los que usa su cerebro en un juego triádico que determina la inclinación y el predominio y desarrollo de su desarrollo cerebral.

Recordemos que según la teoría de W. de Gregori, el cerebro derecho es intuitivo, afectivo, simbólico, inconsciente, espiritual y visionario y se confronta y liga con otras dos funciones cerebrales, y agregando a esta carencia el hecho de que las motivaciones de la experiencia estética son la lúdica y goce individual de nuestros sentidos, esta visión holística me parece más plausible y será en adelante el sustento del proyecto investigativo, el cual podría quedar definido como un medio catártico para orientar los deseos, pasiones y emociones tan volubles y variables de los jóvenes del grado octavo. Lo cierto es que pocos autores se han atrevido a utilizar una pedagogía basada en la lúdica o goce de los sentidos, así que el material acerca de este tema es poco, limitado y carente de complejidad, por eso lo novedoso de este tema, el cual es una pequeña y mínima contribución a la construcción y

constitución de un sujeto social proactivo y cooperante, aunque sea sólo por el disfrute y el interés de una asignatura que gire alrededor de la historia del arte.

Pero toda esta investigación bibliográfica sería incompleta sin el rastreo de algunos referentes históricos de la pedagogía de la lúdica y de la educación artística plástica, ahora tan fundamentales en la educación infantil, básica y media. Haciendo un breve paneo de la historia de la pedagogía a partir del siglo XVIII, es la época de la aparición de la escuela como institución, hasta mediados del siglo XX no se incluyó nunca la educación artística con una perspectiva creativa y lúdica, razón por la cual se demoró en consolidarse en el currículo escolar. Siendo tan trascendental para nuestro proceso investigativo citaré a O'Farrell (2015) quien nos recuerda cómo en 1948 la Unesco hizo un llamado por la inclusión de las artes en la educación primaria; más tarde en la Conferencia General de la Unesco en 1999 se hizo un llamamiento internacional para la promoción de la educación artística y la creatividad en la escuela. En las últimas décadas esta institución ha fomentado entre sus países miembros que el arte sea considerado parte de la educación. Para el 2006 y el 2010 las conferencias mundiales de educación artística de Lisboa y Seúl, respectivamente, establecieron los objetivos mundiales para su desarrollo. Estas directrices institucionales corresponden muy bien a nuestra actual política educativa.

Se presenta a continuación el marco contextual que da cuenta de la institución

### **Lugar:**

**Descripción topográfica.** Bogotá, D. C. IED José María Carbonell.



Dirección: Carrera 4 #0-43. Localidad Cuarta. San Cristóbal

**Parentesco.** La gran mayoría de los estudiantes vive con sus familias en primer grado de consanguinidad, salvo algunos que viven con un familiar, siendo seis el promedio de personas con las que comparten su hogar.

**Salubridad.** Aproximadamente un 50% de los estudiantes cuenta con SISBEN, un 40% otro tipo de EPS, y 10% no están afiliados a ningún sistema de salud.

El colegio tiene servicios públicos adecuados, cuenta con enfermería y profesores capacitados en primeros auxilios para atender cualquier emergencia.

**Manutención.** La institución educativa carece de cafetería escolar pero el Distrito les suministra refrigerios gratis a todos los estudiantes.

**Lealtad.** En términos generales los estudiantes del proyecto son muy unidos y solidarios pese a algunas rencillas personales ocasionales.

**Recreación.** El colegio organiza juegos de fútbol intercurios anuales que promueven el ejercicio y la sana competencia, además se presentan algunos eventos culturales en fechas especiales, izadas de bandera, etc.

**Comunicación.** En la institución académica hay diferentes tipos de carteleros o periódicos murales, con el propósito de difundir información sobre asuntos académicos, así como una emisora escolar para la información y el entretenimiento de la población educativa.

**Educación.** El colegio es una institución pública distrital y cuenta con su respectiva planta docente en propiedad con un bajo porcentaje de docentes provisionales, además de tener una educación especializada en comercio. Adicionalmente se encuentra inscrito en el programa piloto 40x40 con el que se abren cátedras extracurriculares de diferente naturaleza.

**Patrimonio.** El IED José María Carbonell tiene sede propia con algunas salas especializadas, aunque es importante notar que carece de un salón exclusivo para las prácticas artísticas lo cual no puede ser obstáculo para la realización de nuestro proyecto.

**Producción.** La Institución no cuenta con proyectos productivos y su financiación es 100% estatal, debido a esto a los estudiantes no se les cobra nada.

**Religioso.** En el colegio se imparten clases de religión que son dictadas a criterio del docente, toda vez que no existen posturas religiosas institucionales, respecto a ello se podría afirmar que la mayoría de la comunidad educativa pertenece a alguna religión de origen católica y cristiana.

**Seguridad.** El colegio tiene personal de seguridad privada sin embargo la presencia policial en los alrededores es muy escasa y debido a los altos índices de delincuencia que se presentan en los barrios aledaños se puede concluir que los estudiantes son asediados constantemente por ladrones, jívaros y pandillas.

**Político.** En su inmensa mayoría la comunidad es bastante apática frente al ser político, salvo algunos grupos aislados que presentan además una actitud un poco reaccionaria.

### **Organización Administrativa de la institución.**

**Jurídico.** El colegio está regido por las normas, leyes, y decretos dictados por la Constitución Nacional, el MEN, y las directrices administrativas emanadas de la Secretaría de Educación Distrital, los códigos de ética, el manual de convivencia y el PEI de la Institución.

En cuanto a la organización administrativa del colegio se debe mencionar que está regido desde la Secretaría de Educación, la cual, a su vez, se divide en dos entes administrativos externos que son la Secretaría de Educación Local y la Supervisoría, las cuales jerárquicamente están sobre la Rectoría. Al interior del colegio el ente superior es la Rectoría y el PEI, a su cargo está el Consejo Directivo el cual está compuesto por la Asociación de Padres de Familia, el Representante, un Personero Estudiantil y un representante del consejo estudiantil. En cabeza de ella estaría el Consejo Académico y por debajo los servicios de bienestar estudiantil, los coordinadores académicos y de convivencia social, secretaría general, auxiliar financiero, almacenista, servicio de vigilancia y servicios de aseo. Cada área tiene un coordinador académico.

**Precedencia.** El IED José María Carbonell tiene reconocimiento en la localidad y barrios aledaños de la Localidad de San Cristóbal, lindando con sólo atravesar la calle con la Localidad de Santa Fe, la cual posee un colegio en concesión.

Haciendo el recorrido teórico y –o conceptual se hace necesario presentar los autores que sustentan la educación artística, pedagogía y la lúdica, planteamientos que se presentan a continuación

La educación artística plástica se ha considerado de diversas maneras en las instituciones educativas colombiana, según se consulte un proyecto educativo institucional (PEI) u otro. Aparece como asignatura, materia, club, proyecto transversal, etc., y en este marco se manejan las modalidades de dibujo, pintura, diseño gráfico, diseño arquitectónico,

vocacionales, lúdica, entre otros. A partir de la Ley General de Educación 115 de 1994 las artes plásticas se circunscriben al área de educación artística considerada como obligatoria y fundamental en la educación básica (Artículo 23) y optativa en la media (Artículo 31). Esto significa que los colegios deben proveer un currículo y un plan de estudios donde el arte esté presente en la educación formal de toda la infancia hasta el grado noveno. Los lineamientos curriculares en educación artística propuestos por el Ministerio de Educación Nacional (2000) hacen hincapié en cuatro procesos de pensamiento: a) El pensamiento contemplativo, es decir, la disposición para percibir y sentir emociones, generar diálogos internos e interactuar con el otro para construir una visión del mundo. Los lineamientos lo describen así: “Manifiesta actitud de goce ante el descubrimiento de su disposición para la expresión gráfica; expresa con claridad sus modos de percibir formas de representación y por los mensajes gráficos en su contexto”. (p. 88); b) Proceso de transformación simbólica en su interacción con el mundo, se centra en el desarrollo expresivo, el juego simbólico y la creación de analogías y metáforas donde las habilidades comunicativas y el dominio de la técnica artística son un soporte de dicho proceso.

Los lineamientos lo describen así: “Desarrollo expresivo de sensaciones, sentimientos e ideas a través de metáforas y símbolos visuales, mediante la expresión gráfica y tecnológica” (pág. 88); c) el pensamiento reflexivo. Las artes plásticas, como el resto de las artes, tienen en su esencia la reflexión y la conceptualización sobre el proceso creativo, la producción de la obra, la relación con la cultura y el análisis ético, histórico, expresivo y técnico, entre otros, lo que deriva en el juicio crítico al situarse analíticamente ante un acontecimiento artístico, en este caso plástico. Los lineamientos lo describen así:

“reconoce y relaciona proporciones, tamaños, distancias, colores y tiempo en la naturaleza que lo rodea y en los signos que produce” (pág. 88), y d) El proceso valorativo consiste en la formación del juicio apreciativo al encontrar significado a la obra, al artista, a un fenómeno o acontecimiento plástico que se admira o reconoce desde una perspectiva relacional. Los lineamientos lo describen así: “formación del juicio apreciativo de la significación, de la producción gráfica propia, del grupo al que se pertenece, de otros pueblos, en una perspectiva histórica”. (pág. 88).

Los procesos antes mencionados se relacionan con cuatro dimensiones humanas: a) la intrapersonal, que hace referencia a emociones, deseos, evocaciones, voliciones, o sentimientos al interior del sujeto; b) la interacción con la naturaleza como el ser humano se relaciona y aprecia los fenómenos biológicos, evolutivos y naturales, y cómo los transforma simbólicamente; c) la dimensión interpersonal, la relación con el otro; y d) la interacción con la cultura y la historia reconociendo el legado histórico desde una perspectiva situacional de contexto multicultural. Cada una de las dimensiones está vinculada a procesos de pensamiento y se va complejizando de acuerdo al nivel de perfección alcanzado. Esta propuesta que une procesos con dimensiones es óptima para reconocer el arte desde la cognición, donde la experiencia con el arte plástico no desarrolla sólo el pensamiento visual sino el pensamiento humano, desde la psicología se pueden proponer tres ideas para la formación artística: la teoría de la flexibilidad cognitiva y el arte, el papel de la imaginación en la cognición, y la formación plástica como desarrollador de representación de la mente. (Alcaldía Mayor de Bogotá, 2015, p. 10-12)

Basándome en estos insumos y con todos estos datos fue preciso enfocarse en la comprensión de otro problema, pues en el proceso del pensamiento pedagógico vemos que el objeto de la enseñanza se ha ido centralizando hacia técnicas históricamente dadas y que emergen en el conocimiento como la acumulación de información que fundamenta la concepción de que el único objeto del conocimiento debe ser la ciencia, y por lo tanto la investigación cuantitativa, como lo demuestran las concluyentes pruebas SER, discusión vigente dada la importancia que esta tiene para el conocimiento, la sociedad y la vida en general, de modo que el problema no está en la hegemonía de la enseñanza de las ciencias sobre las humanidades y las artes sino en la transversalidad cualitativa de las disciplinas puesto que la construcción del sujeto debe darse desde la relación integral del estudiante con el mundo, es decir, usando el concepto que de ahora en adelante denominaré como el enfoque pedagógico basado en la antropología holística con su perspectiva armónica con el universo y la ecología. Habría que decir entonces que su perspectiva sería desde el universo y la ecología, desde la persona humana, desde el grupo social, desde la necesidad de sobrevivencia, desde la conducción, desde el conocimiento, y la trascendencia de las cuatro dimensiones humanas. (Velandia, 2009, p. 67 y ss).

Es conocido que la investigación educativa se sustenta en la metodología científica para tratar de: comprender, explicar y resolver planteamientos formulados acerca de la realidad. En consecuencia se generan estrategias que hacen posible la búsqueda de la información y que permiten alcanzar o aproximarse al conocimiento del objeto o fenómeno de estudio. El investigador asume el diseño que mejor le permite abordar un problema

específico, adaptándose a un paradigma, entendido éste como un conjunto de categorías que conforman un sistema coherente de proposiciones explicativas e interpretativas sobre un aspecto de la realidad, estrechamente vinculada con una específica forma de comprenderlo y asumirlo. La dimensión metodológica aborda los problemas que plantea la investigación educativa en relación con métodos a emplear. Las diversas metodologías que se utilizan en la investigación social y educativa para indagar el mundo social proporcionando el marco de referencia, la justificación lógica para examinar los principios y procedimientos empleados para formular los problemas de investigación se dan respuesta a los mismos y se evalúa su idoneidad y profundidad. Las decisiones que se toman en el ámbito social respecto a cada una de las dimensiones, depende en gran parte, de cómo se concibe la realidad social. Las cosmovisiones o paradigmas tienden a guiar las acciones de las personas, si bien el concepto de paradigma acepta una multiplicidad de significados, puede entenderse como un conjunto de creencias y actitudes, como una visión del mundo “compartida” por un grupo de científicos, y que implica específicamente una metodología determinada, en el ámbito de las ciencias sociales. Los paradigmas más usuales son el positivista, el constructivismo, y el socio-crítico. (Pérez, 2011). (Vera, 2008).

Ahora bien, el constructivismo en su dimensión pedagógica concibe al aprendizaje como el resultado de un proceso de construcción personal-colectiva de los nuevos conocimientos, actitudes y vida a partir de los ya existentes y en cooperación con los compañeros y el facilitador. En ese sentido se opone al aprendizaje receptivo o pasivo que considera a la persona y a los grupos como hojas en blanco que van siendo llenadas de conocimiento. A esta manera de comprender el aprendizaje se suma un conjunto de propuestas que han

contribuido a la formulación de lo que se llama ahora la metodología constructivista, que son:

- La teoría del aprendizaje significativo: La persona-colectivo que aprende, tiene que atribuí un sentido, significado o importancia relevante a los contenidos nuevos, y esto ocurre únicamente cuando los contenidos y conceptos de vida, objetos de aprendizaje, puedan relacionarse con los contenidos previos del grupo educando, están adaptados a su etapa de desarrollo y en su proceso de enseñanza-aprendizaje son adecuados a las estrategias, ritmos y estilos de la persona o colectivo.
- La teoría del aprendizaje por descubrimiento: No hay forma única de resolver los problemas, por ello, antes de plantear a los participantes soluciones los facilitadores deben explorar con ellos diferentes maneras de explorar el mismo problema; es pertinente enseñar métodos para descubrirlas.
- La teoría de las zonas de desarrollo: Un nuevo aprendizaje debe suponer cierto esfuerzo para que realmente implique un cambio de una zona de desarrollo real, a una zona de desarrollo próximo.
- La teoría del aprendizaje centrado en la persona-colectivo: La persona-colectivo interviene en el proceso de aprendizaje con todas sus capacidades, emociones, habilidades, sentimientos, motivaciones, por lo tanto los contenidos del proceso pedagógico no deben limitarse sólo al aprendizaje de hechos y conceptos (contenido conceptual) sino que es necesario atender en la misma medida a los procedimientos (contenido procedimental) lo mismo que a las actitudes, normas valores (contenido actitudinal) si se quiere una adaptación activa de la persona o grupos a nuevas situaciones sociales.



- La teoría del aprendizaje imitando modelos: Siguiendo el método de aprendizaje por observación, mediante la imitación por lo general inconsciente de las conductas y actitudes de personas que se convierten en modelos, cuyos patrones de comportamiento son aprendidos dentro del proceso de atención, retención y reproducción.
- La teoría del aprendizaje de la metodología activa: Se debe entender como la manera de enseñar que facilita la implicación y la motivación del estudiante.
- La teoría del aprendizaje de las inteligencias múltiples: Según esta teoría en nuestro ser habitan siete diferentes inteligencias múltiples que nos permiten abordar el mundo de manera diversa. Estas inteligencias son: lingüística, lógico-matemática, visual, espacial, musical, kinestésico-corporal, y las inteligencias personales como la intrapersonal e interpersonal, lo mismo que la inteligencia emocional que es la capacidad de sentir y entender el mundo para manejar eficazmente las emociones como fuentes de energía y de información para el desarrollo personal y el aprendizaje.
- La teoría del aprendizaje del programa o diseño curricular por competencias: Programar por competencias significa haber identificado el conjunto de conocimientos acerca del saber ser y del saber hacer organizados que el sujeto de la capacitación necesita para ejecutar adecuadamente su tarea y de satisfacer exigencias sociales o individuales precisas; de manera que el análisis del contexto y de los individuos que en él se desenvuelven juegan un papel determinante al momento de planificar. En sentido amplio la competencia es un conjunto de capacidades, una macro-habilidad que integra tres saberes: saber conceptual, referido a la habilidad para el manejo de conceptos, datos, informaciones y hechos; saber procedimental:

referido a la habilidad para ejecutar una acción o secuencia de acciones siguiendo métodos, técnicas o estrategias adecuadas a la resolución de una tarea concreta y saber actitudinal concerniente a la habilidad para vincular el saber y el saber hacer a valores, principios o normas que configuran nuestras actitudes, asegurando que la búsqueda del éxito y progreso personal-colectivo, no se contradigan con el bienestar social. Formalmente un diseño curricular debe aportar a: a) una justificación o fundamentación, o sea la explicación de las razones o motivos que justifican la necesidad del programa de formación que se plantea; b) objetivos: referidos a los propósitos generales de enseñanza, definidos en función a las necesidades de aprendizaje identificadas. Además de Unidades de aprendizaje, indicadores de desempeño y evidencias.

Y finalmente me referiré al método lúdico como conjunto de estrategias diseñadas para crear un ambiente de armonía y que están inmersos en el proceso de aprendizaje, se busca que se apropien de los temas impartidos por los docentes utilizando el juego pero el método lúdico no significa sólo jugar para recrearse sino también para crearse a sí mismo, pues éste conduce a la aprehensión por parte del alumno de conocimientos vitales disfrazados a través del juego, de la sensibilidad hasta la imaginación y luego la competencia.

La lúdica es una dimensión del desarrollo personal siendo una parte constitutiva de todos los individuos, pero tal concepto es diverso, amplio y complejo y tal vez se refiera a la necesidad del ser humano de comunicarse, sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas desde el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento

que nos llevan a gozar, reír, gritar o llorar. La lúdica es entonces una fuente generadora de emociones y sensaciones fomentando el desarrollo psicosocial del individuo, la conformación de la personalidad, la evidencia de los valores, orientándose a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

El juego es una actividad valiosa y su provecho es solamente inmediato, es el lugar de esparcimiento y disfrute por el disfrute mismo sin otra razón que el de sentir placer. Este es el espíritu fundamental del juego y vale la pena preguntarse qué sucede cuando éste se institucionaliza, paradójicamente sucede que por convertirse en algo tan popular y famoso pierde su capacidad de divertir pues le ha sido suprimida la dimensión lúdica, como bien lo afirma Huizinga en el *Homo ludens*:

El deporte ahora no tiene ningún valor sacro ni lúdico, ni ningún vínculo orgánico con la estructura de la sociedad, aún en el caso de que el gobierno obligue a su práctica, es más bien una manifestación autónoma de distintos agones que un factor con sentido social fecundo, su función se hace estéril al haber perdido la vieja condición lúdica, el juego se hizo demasiado serio y el estado de ánimo propio del juego desapareció. El culto, la poesía, las artes, la sabiduría, la guerra y el derecho no surgen del juego, como fruto vivo se desprende del seno materno, sino que se desarrollan en el juego y como juego. (2004, p. 24).

El juego definido así por Huizinga como acción y ocupación libre que se desarrolla dentro de los límites temporales y espaciales determinados según reglas absolutamente obligatorias y, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y que va a

acompañada de tensión, alegría y conciencia de “ser de otro modo” que en la vida corriente. La categoría del juego es considerada como uno de los elementos espirituales más fundamentales de la vida por eso es tan importante en la educación, pues su esencia y significación son un fenómeno cultural que involucra a la pedagogía ya que combina dos funciones: la teórica y la práctica, involucrando una ruptura de la causalidad meramente mecánica en el actuar ya que trasciende lo estructural y se eleva a lo espiritual. El juego es algo absolutamente irracional y libre, no se nos puede obligar a jugar sino que es parte de nuestra voluntad. El niño y el animal, por ejemplo, juegan por gusto y no por otro motivo, no es una tarea moral ni laboral, es mero ocio. Se juega dentro de los límites del trabajo y el tiempo que agota su propio sentido, curso y significación en sí mismo, el juego es un momento que comienza y otro en que se acaba, se terminó el juego, pero al acabar atesora recuerdos en nuestro espíritu. Todo juego en la medida que se transmite se transforma en un factor de creación y de cultura; el juego no es desordenado, siempre necesita un orden, crea orden, es orden pues en él se desenvuelven las tensiones, el azar y la incertidumbre, nadie puede saber qué puede pasar al siguiente momento.

.

## CAPITULO 3

### SIGUIENDO UNOS PASOS PARA INVESTIGAR

La Facultad de Ciencias de la Educación, coherente con la política institucional, asume la necesidad de formar y fortalecer la cultura investigativa, en los programas de las Especializaciones, por lo tanto se debe promover la formulación y desarrollo de proyectos de investigación, adscritos a la línea de investigación: **Pedagogías, Didácticas e infancias**, bajo la línea institucional de: **Pedagogías, medios y mediaciones**.

En este caso se utilizará una didáctica lúdica cuya característica fundamental es la investigación cualitativa y fenomenológica en donde analizamos los acontecimientos, acciones, normas, valores desde la perspectiva del sujeto, por ello está sustentada en la interpretación subjetivista, esta tendencia pretende la comprensión del fenómeno social concediendo a lo subjetivo la mayor fuente de datos. El mundo social está compuesto por individuos y son ellos los que lo construyen y vivencian; por lo tanto para conocerlo es necesaria la experiencia individual de la realidad, esta multiplicidad de puntos de vista es dinámica y pletórica de significantes y significados los cuales constituyen dicha realidad. Esta estrategia de tomar en cuenta la perspectiva del individuo utiliza descripciones interpretativas (palabras) más que estadísticas (números) para analizar los significados subyacentes y patrones de relaciones sociales mediante un proceso de exploración y descubrimiento, dentro de un contexto de profundidad mirando detrás los pensamientos y experiencias de la gente para interpretar proporcionando una comprensión del porqué de las cosas son como son.

La indagación cualitativa es semejante a la manera en cómo se arma un rompecabezas:

Usted no está reuniendo piezas de un rompecabezas cuya imagen ya conoce. Está construyendo una imagen que se forma cuando se reúnen y examinan las partes, se puede tener las piezas de los extremos, que proporcionan algunas claves (datos cuantitativos) o sus propias suposiciones basadas en la experiencia, pero en esta ocasión es usted quien realmente construye la imagen. Esta aproximación inductiva permite que las ideas o categorías emerjan preferentemente desde los datos y no al colocar un marco pre-existente a ellas. (Mayán, 2001)

A la pregunta ¿Qué está sucediendo aquí? Se contestaría primero con un mapa del contexto, para poder entender la interpretación que hace el sujeto acerca de lo que está sucediendo, esto posibilita al investigador a producir análisis y expresiones que hagan justicia al medio ambiente en que las observaciones son hechas; con lo cual se destaca en la investigación cualitativa la preferencia por la contextualización inseparable del holismo, esta última implica la preferencia por examinar las entidades sociales, escuelas, tribus, como globalidades a ser aplicadas y entendidas en su integralidad pues sólo podemos entender los acontecimientos si ellos no están situados en un contexto social históricamente amplio.

Tal como lo recuerda Edgar Morin:

Existe un problema capital, aún desconocido: la necesidad de promover un conocimiento capaz de abordar problemas globales y fundamentales para inscribir allí conocimientos parciales y locales.

La supremacía de un conocimiento fragmentado según las disciplinas impide, a menudo operar el vínculo entre las partes y las totalidades y, debe dar paso a un modo de conocimiento capaz de aprehender los objetos en sus contextos, sus complejidades y sus conjuntos.

Es necesario desarrollar la aptitud natural de la inteligencia humana para ubicar todas sus informaciones en un contexto y en un conjunto. Es necesario enseñar los métodos que permiten aprehender las relaciones mutuas y las influencias recíprocas entre las partes y el todo en un mundo complejo. (Morin, 1999, p. 27).

Ahora bien, dentro del sistema de investigación cualitativo podríamos incluir el referente a los asuntos propios de los modelos pedagógicos, en este caso nos referiremos al modelo del constructivismo pedagógico, el cual concibe la enseñanza como una actividad crítica y al docente como un profesional autónomo que investiga reflexionando sobre su práctica. Para el constructivismo la enseñanza no es una simple transmisión de conocimiento, es, en cambio, la organización de métodos de apoyo que permitan a los alumnos construir su propio saber. No aprendemos solamente registrando en el cerebro sino que aprendemos construyendo nuestra propia estructura cognitiva. Es necesario entender que esta teoría está fundamentada primordialmente por tres autores: Lev Vygotski, Jean Piaget, y David Ausubel. Aunque si bien existe una crítica al constructivismo la cual señala que el alumno sólo aprende lo que quiere aprender minimizando el papel del esfuerzo y de las funciones cognitivas de la memoria en el aprendizaje, que atomiza, disgrega y deteriora la jerarquización y la sistematización de las ideas y desprecia y arrincona toda la tradición educativa vaciando de contenido significativo los aprendizajes y reduciéndolos sólo a un procedimiento.

**Población:** Jóvenes del grado octavo en el colegio público distrital José María Carbonell, de ambos sexos, con edades entre los 13 y los 16 años.

Continuando con un proceso de los pasos que conducen a la investigación se mencionan los instrumentos que se retoman para llevar acabo metodológicamente la investigación. Estos Instrumentos son:

Observación directa, se realiza en las clases de educación artística, de los estudiantes del grado 8 de la institución.

Se diseñó este formato con el fin de conocer la posición de las directivas y docentes del colegio I.E.D. José María Carbonell frente al manejo que ellos conciben del entorno tanto dentro como fuera de las instalaciones del colegio así como la de una posible apropiación por parte de los estudiantes del mismo. (Ver Anexo C. Modelo de Entrevista a docentes y directivos de la institución).

**Procedimiento.** Se aplicó a estudiantes de grados 8, seleccionando diez de ellos con los que se analizó la información basados en la teoría tricerebral.

Se escogieron algunas preguntas sencillas consideradas fundamentales para el desarrollo del estudio, que permitieron medir el estado del arte de los estudiantes y aclarar sus potencialidades casi como sus debilidades frente al manejo del tema.



Para realizar la propuesta se diseñan 4 talleres para ser ejecutados semanalmente.

Como evidencias de los talleres y resultados de los mismos se muestran las fotos.

## **Análisis de las encuestas**

### **Personajes**

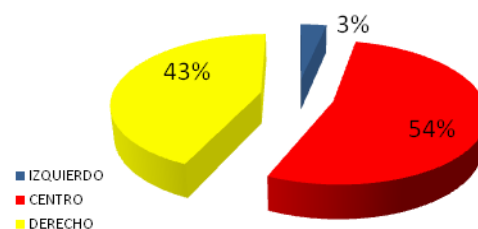
El Revelador del Cociente Mental Tricerebral<sup>1</sup> que Waldemar de Gregori diseñado con el fin de descubrir potencialidades cerebrales de una persona o grupo (ver Anexo B), se aplicó a estudiantes de grado 8° del colegio I.E.D. José María Carbonell adolescentes entre los 14 y 16 años de edad de estratos 1 y 2 de los cuales se seleccionaron 5 al azar, tres mujeres y dos hombres, para realizar el estudio correspondiente.

Según el análisis realizado estamos frente a un grupo cuya dominancia se encuentra en el cerebro central (ver gráfica No. 1), muchachos prácticos y líderes de acción, seguido de cerca por un subgrupo con dominancia derecha que aportan creatividad y afecto, lamentablemente la dominancia del cerebro lógico está reducida a su mínima expresión, haciendo de este grupo, una comunidad que actúa sin pensar.

Gráfica 1: Resultados del RCMT: Dominancia del grupo

---

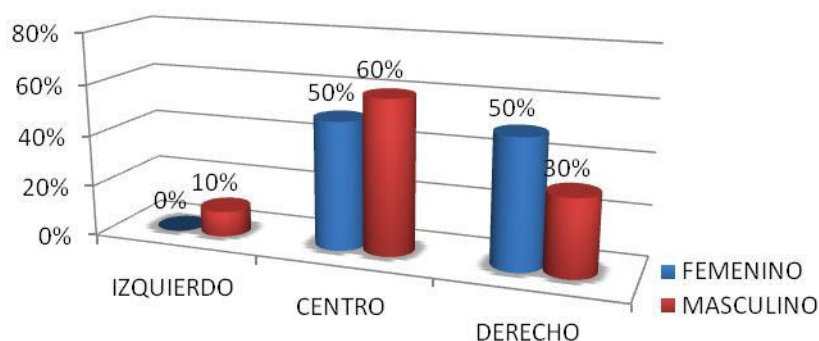
<sup>1</sup> El Revelador del Cociente Mental Tricerebral, se menciona a través del trabajo como RCMT



FUENTE: EL INVESTIGADOR

Adicionalmente se pudo evidenciar capacidad de liderazgo entre las mujeres del grupo (ver gráfica No. 2), aunque también está la desventaja de que se escogieron tres niñas y dos niños lo cual conlleva a un sesgo interpretativo en cuanto a género; encontramos mayor dominio del cerebro central, característica que se puede aprovechar en la medida en que se organizan grupos con siempre con presencia femenina.

Gráfica 2: Resultados del RCMT: Dominancia por sexo

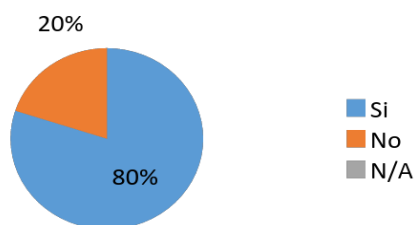


FUENTE: EL INVESTIGADOR

Son evidentemente personas sensibles a su entorno, y con muchas necesidades de trascendencia, tienen un misticismo particular donde encuentran la fuerza vital que necesitan para seguir adelante, base fundamental de la propuesta que aquí se plantea. Se precisa mejorar su desempeño lógico-analítico, no solo para prepararlos en caso de acceder a la

educación superior, sino y tal vez más importante aún, prepararlos para afrontar de manera crítica la realidad que les correspondió vivir.

Gráficas 3. Encuesta a estudiantes 1¿Considera importante que se abran espacios para la libre expresión artística de los estudiantes en el colegio? Importancia de espacios de expresión.



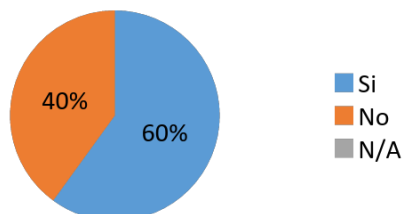
FUENTE: EL INVESTIGADOR

Con la primera pregunta se hace evidente la necesidad que tienen los estudiantes de encontrar espacios dónde se sientan libres de expresarse de manera autónoma y dónde sus opiniones tengan el peso y valor que les merece la construcción social de sí mismos.

La realidad que se vive diariamente en el colegio nos demuestra que muros, pupitres, mesas, andenes, latas, baños y toda clase de espacios u objetos susceptibles de ser intervenidos, son rayados de manera constante pese a la vigilancia y control que intentan establecer celadores, profesores y directivos. Si bien no todos los estudiantes confiesan haber sido partícipes de esta situación, si se trata de la gran mayoría.

Gráfica 4. Encuesta a estudiantes 2 ¿Alguna vez realizó un grafiti u otro tipo de intervención artística en espacios u objetos de la institución (rayar, escribir, dibujar, etc.)?

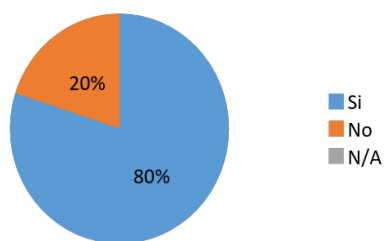
Porcentaje de estudiantes que han realizado algunas actividades plásticas.



FUENTE: EL INVESTIGADOR

Como se aprecia en la gráfica la mayoría de los estudiantes (60%) ha realizado alguna vez una actividad plástica, con un 40% que afirma que nunca han hecho una representación pictórica, lo que significa que existe un alto grado de disposición para estas intervenciones artísticas.

Gráfica 5. Encuesta a estudiantes 3 ¿Conoce alguna técnica artística de pintura?

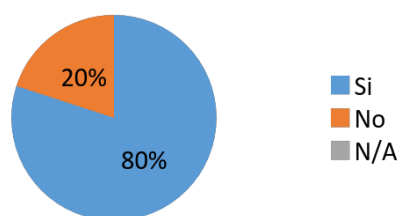


FUENTE: EL INVESTIGADOR

Ahora bien, ya sabiendo que la mayoría de los estudiantes ha rayado o dibujado sobre diferentes superficies en el colegio de manera anónima y clandestina, parecía importante

saber si tienen conocimiento de alguna técnica artística para utilizar en la pintura. Haciendo un esfuerzo por categorizar las diferentes respuestas que dieron los muchachos, encontramos no solo frases escuetas como “no me interesa” sino palabras de gran importancia para nosotros frente a lo que pretendemos enseñar a través de la enseñanza de una técnica artística como grandes motivaciones y muestras de interés.

Gráfica 6. Encuesta a estudiantes 4 ¿Le gustaría aprender en el colegio alguna técnica artística?

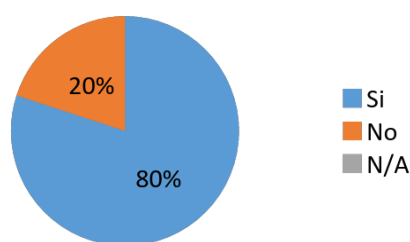


FUENTE: EL INVESTIGADOR

El siguiente paso es hacer un “estado del arte” frente a los conocimientos previos que tienen los muchachos en términos técnicos, para saber si al menos tienen una idea de aquello a lo que se enfrentarían en caso de asistir a un taller de enseñanza de una técnica artística, aún no nos interesaba cuan desarrollado tenían los conocimientos previos. El resultado nos muestra que la mayoría (80%) si quisiera aprender al menos una técnica de la enseñanza del arte pictórico, sin embargo hay un 20% que no está interesado en aprender técnicas artísticas, razón por la cual se hace más importante todavía, plantear un espacio inicial de sensibilización que les permita no solo reconocer las intervenciones de su entorno sino el tema específico que aquí tratamos, dado que muchos de los que respondieron de forma

negativa a esta pregunta si confiesen haber intervenido muros y objetos de uso público en el colegio, independientemente de no estar interesados en aprender una técnica para expresar sus inquietudes o emociones.

Gráfica 7. Encuesta a estudiantes 5 ¿Le gustaría participar en talleres lúdicos para crear una obra de pintura?



FUENTE: EL INVESTIGADOR

Finalmente las encuestas nos revelarían motivaciones desde lo básico, si está o no interesado en aprender mediante talleres alguna técnica pictórica, frente a la cual se alzó un mayoritario deseo de asistir a talleres y estarían dispuestos a dedicar parte de su tiempo para la realización de los mismos.

En el marco de lo desarrollado con anterioridad en el presente documento es posible categorizar el siguiente análisis solo para tres sesiones diferentes (las cuales pueden ser de mayor número) a partir de las que se presentará la forma y el planteamiento del curso que se pretende abordar siguiendo una triada de acción que encontraremos en la interpretación hecha al proceso y que terminó con la imágenes significativas de las pinturas al óleo (siguiendo el método tricerebral de Valdemar de Gregori: lógicoejecutivo-estético sensible)

a partir del carácter crítico-analítico de este la posibilidad que vemos en la ejecución de su enseñanza para desarrollar diferentes competencias en los estudiantes y el desarrollo de habilidades estéticas, que permite usarlo como medio lúdico, catalizador de emociones, y resolución de conflictos.

**El arte en una perspectiva pedagógica dentro de la institución.** Como lo revela el hológrafo social en el que está inscrito la comunidad educativa IED José María Carbonell el cual podría ser clasificado dentro de un esquema de subsistemas como si el currículo escolar hiciera énfasis solo en el lado práctico, es decir en el comercio, la producción, los negocios, dejando de lado, las funciones cerebrales del lado derecho (religión y circo) y al cerebro izquierdo (filosofía y ciencia). Según este diagnóstico llamar la atención sobre las manifestaciones juveniles gráficas o musicales alternativas tales como el graffiti, o los comics o la música rap o hip-hop contribuyen a desmitificarlos en la opinión dominante de nuestra sociedad, que los ve como una actividad que atenta contra la colectividad y termina por ligarlo a la violencia, el consumo de drogas, el pandillerismo, etcétera, especialmente en un momento coyuntural como el que estamos pasando actualmente en las ciudades colombianas; este “señalamiento”, si se quiere, lo entiende en cambio como el resultado de condiciones de vida concretas que marginan al individuo y lo obligan a buscar expectativas que no ofrece el sistema, al tiempo que, contradictoriamente, busca un reconocimiento no sólo de su grupo, sino de toda la sociedad, para integrarse a ella haciendo sentir su presencia, hecho evidente durante la presente investigación la cual se centrará en recoger tales culturas y conducir su gusto y refinar sus expectativas estéticas.

La necesidad urgente y unánime que expresan los estudiantes de abrir nuevos espacios de libre expresión hacia el interior de la institución, nos lleva a pensar que se pueden expresar sobre un lienzo transformarlas en un lenguaje que esté asociado a una intención comunicativa de los estudiantes, un código que por demás sea reconocido por otros miembros de dicha comunidad, entiéndase profesores y directivos, quienes en términos generales destacan al arte gráfico como forma de expresión particular de los estudiantes para manifestarse sobre diversas cuestiones que los afectan como grupo social, pero también como individuos.

En este mismo orden de ideas, la falta de comunicación fluida entre los grupos sociales y las diferentes instancias al interior de la institución, es una de las causas de la aparición del graffiti; los estudiantes sienten que los espacios para el diálogo y la reflexión no existen, que sus peticiones no son atendidas y por tanto ven en este un discurso válido y decisivo para expresarse, posición fácilmente extrapolable a la actividad fuera de los muros del colegio, donde él puede revelar como una expresión contracultural que se opone a los mecanismos de dominación, despersonalización, fragmentación y atomización del individuo, quien como respuesta se ve obligado a crearse un lugar-espacio propio de actuación, representación e identificación, que adquiere una profunda significación política.

Ahora bien, podría pensarse que con estas expresiones los estudiantes se muestran como desadaptados que buscan exclusivamente llamar la atención de los miembros de la comunidad educativa (opinión de uno que otro docente), pero las motivaciones e intenciones van más allá de pintar por pintar, o del vandalismo; la esencia de este tipo de discurso, pensamos, acerca más a la forma de asumir un rol de sujeto político y social en su entorno



escolar. No es la protesta en sí misma, es la necesidad de cuestionamiento de las políticas de la Institución y del estado colombiano en general.

Otro aspecto a tener en cuenta es la intención del arte como discurso al interior de la institución que se relaciona con la influencia que los mensajes pueden generar en los lectores. Como se observa en algunos mensajes los estudiantes intentan generar conciencia colectiva a través de la cual puedan manifestarse como grupo en torno a necesidades que deben ser resueltas o problemáticas que a todos afectan y por consiguiente se sienten ciudadanos participes activos de las dinámicas sociales, a los cuales les preocupa el rumbo del contexto al cual pertenecen.

Para asumir su papel en la sociedad, en este caso puntual en el colegio, los estudiantes a través de las expresiones graficas plantean propuestas en torno a lo social, lo político, económico o cultural; expresan sentimientos asociados a sus estados de ánimo colectivos e individuales; demuestran talentos para la elaboración del discurso, ya que el mensaje que reciban los lectores será determinante para alcanzar los propósitos trazados: poder de generar reflexión y posibilitar la discusión con los entes de directivos y gubernamentales, así sea de carácter simbólico, luchar un bienestar común para la sociedad en contra del poder y las leyes del Estado y la institución.

En este sentido, es necesario resaltar categorías que se pueden deducir del cuestionario realizado a los estudiantes, relacionadas con su sentir frente al acto de rayar, dibujar y pintar sobre telas, papel o paredes: bienestar, libertad, independencia, igualdad.

En el contexto de la institución la libertad de expresión tiene que ver con aquello que experimentan los estudiantes cuando se dedican a plasmar en las paredes de los salones, en los pasillos, en los baños, en la cancha, en puertas y ventanas todas sus inquietudes, sus deseos, inconformidades; en otras palabras, no están cohibidos para referirse a aquello que los afecta como persona y como grupo.

La igualdad es una búsqueda constante de los seres humanos. Sentirse igual, es sentirse respetado y valorado dentro de un grupo social más allá de ser, por cuestiones jerárquicas en la escuela, un subalterno. En síntesis, la cuestión radica en poder estar de igual a igual con los docentes y directivos a la hora de participar activa y decisivamente en lo que lo afecta, con posibilidad, a través del arte, de hacer respetar sus derechos, sentar su voz ante la comunidad educativa.

En el caso de la independencia en sus decisiones cabe decir que los estudiantes, de acuerdo con sus criterios, se manifiestan a través del arte sobre aquellas cuestiones que consideran necesarias y no sobre lo que se les impone. El arte tal como es visto en la institución carece de aprobación general precisamente porque el enfoque institucional es exclusivamente a la capacitación de la función central del cerebro para el comercio y los negocios los cuales tienen reglas y códigos que los alejan de las otras funciones aun así se puede notar que los estudiantes son individuos que toman sus propias decisiones sin mediaciones de personas adultas como docentes, directivos o padres, y es acá donde entraría uno de los principales retos en la propuesta, que va dirigida hacia el cómo cultivar

integralmente las otras funciones cerebrales con el fin de reglamentar espacios de libre expresión por medio del arte sin que este pierda su esencia, su carácter autónomo, subversivo e independiente.

En contraste con lo anterior e incluso de cierto reconocimiento escolar, el arte genera controversias al interior del colegio ya que asumen algunos docentes que este discurso es una expresión ociosa de la juventud y no reconocen que el trasfondo de las palabras, las imágenes, los colores y las formas está relacionado con la puesta en discusión de muchas problemáticas que suceden en el aula, en el patio, pero también en la calle o en la esquina de cualquier barrio de la ciudad cayendo en una eterna y poco productiva discusión que enfrenta la idea de “pulcritud” frente a “apropiación” o “pensamiento crítico”.

Así como aparece un discurso hegemónico dominante, también se existe un discurso opuesto que se origina en oposición subterráneo a este y que se nos muestra en todas partes detrás de la cotidianeidad. Su carácter clandestino, debido a la apropiación de espacios que tienen dueño, así como al contenido mismo de los diseños que atentan contra la moral social, lo inscribe en un ambiente de persecución policiaca y enfrentamiento directo con las autoridades locales o simplemente, las directivas del colegio.

El arte como expresión es una terapia para aquellos excluidos del sistema, para aquellos tratan de generar sus propias alternativas culturales alrededor de experiencias colectivas, buscando un sentido de pertenencia que ya no encuentran en la familia ni en la sociedad y que la escuela busca subsanar, gracias a este el estudiante va redimensionando

una identidad que les permita ser parte activa del grupo. Siendo una actividad colaborativa, exige y desarrolla fuertes lazos de amistad y compañerismo entre sus miembros, con valores que orientan sus acciones.

### **Desarrollo de competencias a través de la mirada lúdica de la historia del arte**

La realidad que se vive diariamente en el colegio nos demuestra que muros, pupitres, mesas, andenes, latas, baños y toda clase de espacios u objetos susceptibles de ser intervenidos, son rayados de manera constante pese a la vigilancia y control que intentan establecer celadores, profesores y directivos, lo que nos obliga a cambiar mediante la apertura de nuevos espacios expresivos, dejando de asumir la prohibición como mecanismo de control ante este tipo de manifestaciones y que adicionalmente permita a los estudiantes tomar no solo esta postura crítica que muestran en algunos casos sino una actitud propositiva, consiente de los límites y respetuosa con el otro y el entorno.

## **CAPITULO 4**

### **PROPUESTA DE INTERVENCIÓN**

#### **Título**

**Una mirada lúdica al arte**

#### **Descripción**

Se realizarán 4 talleres lúdicos que intentarán incidir con su motivación en el aprendizaje y en la concentración de los estudiantes.

#### **Justificación**

Existe una apatía por el conocimiento como consecuencia de una insuficiencia de herramientas expresivas, técnicas y emocionales que permitan encaminar el impulso vital e intrínseco al ser humano, de transformar y apropiarse del entorno, hacia la construcción de sujetos sociales creativos, tolerantes y proactivos. Teniendo en cuenta que el ser humano busca marcar su territorio y apropiarse del entorno, tanto para expresar su presencia individual como para construir su identidad social, el arte puede establecer un puente entre el estudiante y su entorno cultural, se hace necesario establecer mecanismos de sensibilización sin coacciones ni censuras de sus expresiones artísticas, en las que se lleguen a conformar procesos de apropiación y establecer nuevas formas comunicativas o expresivas para desarrollar competencias estéticas, éticas y convivenciales, mientras se abren espacios de diálogo democrático.

## **Objetivo**

Ejecutar algunos talleres con el propósito de motivar a los estudiantes.

Propuestas de Talleres Lúdicos para Crear Pinturas artísticas con los estudiantes del grado octavo del IED José María Carbonell Título:

Pregunta: ¿Por qué hacer pinturas como medio de expresión?

Objetivo General: Implementar talleres lúdicos para que los estudiantes aprecien y realicen una obra que refleje por medio de su expresión sus cualidades personales.

Objetivos específicos: Integrar, sensibilizar para sublimar el clima de intolerancia y agresividad.

Es posible reconocer y recuperar estas experiencias para explicar sus comportamientos pues a través de estos signos, señales, composiciones plásticas, dibujos, construyen una identidad propia, y se constituyen como sujetos sociales. En suma, recuperar y dirigir sus operaciones mentales y creativas que dan cuenta con sus expresiones de un proceso de comunicación y de diálogo que pueden posibilitar un diferente aprendizaje del mundo.

En todo este proceso se podrían constatar tres fases fundamentales dentro de las que se enmarcan las siguientes acciones metodológicas: En primer lugar un acercamiento al lugar de los acontecimientos mediante una investigación de campo con una metodología de carácter cualitativo con el fin de establecer el estado actual de las prácticas gráficas en dicha institución educativa, al mismo tiempo se hará una interpretación de los contenidos simbólicos de las representaciones como indicios, huellas, dibujos. A continuación está

propuesto el diseño y la implementación de un currículo para la enseñanza de las artes desde la historia del arte en dicha institución educativa, abordando diversas temáticas en un diálogo consensuado se llevará tal estudio a la realización de una exposición, concluyendo con una socialización que tratará de interpretar los resultados obtenidos a partir de un análisis exhaustivo de todo el proceso para implementar posteriormente un nuevo currículo que responda al proceso de aprendizaje con nuevas dinámicas. Comenzaremos adhiriéndonos a la metodología constructivista y a la visión tricerebral de Waldemar de Gregori y la semiótica de Charles Peirce, además de algunas teorías formalistas e iconográficas como las interpretaciones de Gombrich. La teoría constructivista educativa como propone George Hein “defiende que la importancia en cualquier discusión sobre la enseñanza y el aprendizaje debe residir en quien aprende y no en la materia a aprender”, no hay un conocimiento único al llegar sino que el conocimiento se construye de manera individual y social por medio del pensamiento crítico creativo que nutre la problematización detrás de la creación de un objeto de arte.

Tales propuestas me parecen pertinentes para interpretar los procesos lógicos y operativos de la creación comparándolas con las imágenes creadas por los estudiantes contextualizándolos en el mundo diverso y multidimensional y multicausal como forma de aprendizaje en la que se expresan sus experiencias, desde el lenguaje gráfico.

## A CONTINUACIÓN SE DESCRIBE CADA UNO DE LOS TALLERES

### TALLER UNO

Fecha: Entre julio de 2015 a diciembre de 2015.

Número de participantes: 8 Tiempo

posible: seis (6) meses

Descripción:

Material: Papel, lápices, pinceles, internet.

Recursos físicos, técnicos y didácticos: Instalaciones del colegio, aula de clase especializada para las TIC, espacio adaptado para la pintura. Recursos humanos: Tallerista (docentes) y estudiantes participantes.

Recursos financieros: El colegio aportó la suma de un millón de pesos para la realización del proyecto.

Evaluación:

Según los instrumentos usados y los aspectos a evaluar fueron cómo me sentí, para qué me sirve eso y qué aprendí, siguiendo la teoría tricerebral:

Una evaluación holística: abarca al alumno como un todo, y a su aprendizaje como una totalidad, es una apreciación globalizadora.

Evaluación informal, sin usar técnicas formales y estructuradas, sino por la diaria observación del comportamiento individual del alumno y su interacción con el grupo.

Evaluación continua: Se basa en la observación diaria del educando y de su actitud frente al aprendizaje usando técnicas formales e informales.



Evaluación cualitativa: Evalúa lo que se aprendió, cómo se aprendió y para qué se aprendió.

**Tabla 1. Descripción de los talleres.**

<b>Descripción de cada taller</b>	
<b>1.1. Colegio:</b> : I.E.D. José María Carbonell	
<b>1.2. Programa:</b> Programa extracurricular, área de artes.	
<b>1.3. Curso: Una mirada lúdica al arte</b>	
<b>1.4. Nivel:</b> Octavos	<b>1.5. Metodología:</b> Taller presencial.
<b>1.6. Duración total:</b> Cinco meses	<b>1.6. Intensidad Horaria semanal:</b> 4 horas que debe dedicar semanalmente el estudiante.
<b>1.7. Horas de acompañamiento directo:</b> 2 horas semanales durante 5 meses.	<b>1.8. Horas de trabajo independiente:</b> 2 Horas semanales de trabajo del estudiante sin acompañamiento directo del tutor.

### **1. COMPETENCIAS PREVIAS:**

Competencias expresivas por medio del dibujo y otras expresiones visuales.

## **2. COMPETENCIAS**

### **4.1. Macrocompetencia**

Intervenir con una muestra artística en la que se confirmará las capacidades tricerebrales de su cerebro, en las que la expresión artística del cerebro izquierdo genera nuevos imaginarios frente a lo público y contribuir a la construcción de un sujeto social creativo, tolerante y proactivo, a partir de un análisis crítico de su entorno.

### **4.2. Competencias del curso**

#### **4.2.1 competencia:**

Asumir una postura crítica y propositiva como motivación estética para generar procesos de apropiación a partir del conocimiento de la historia del arte.

4.2.1.1 Elementos:	Indicadores de desempeño:	Actividades a realizar:
<p><b>4.2.1.1.1</b> Analizar, a partir de procesos de investigación sobre la teoría y la práctica del óleo en la historia del arte, los diferentes medios y mensajes que presenta la ciudad en el ámbito de lo público, para establecer una comunicación dialógica entre el sujeto y su entorno.</p> <p><b>4.2.1.1.2</b> Identificar las diferentes formas comunicativas de la teoría y la práctica del óleo en la historia del arte para comprender los mensajes, signos y dar significado vital a partir del conocimiento de su historia.</p> <p><b>4.2.1.1.3</b> Comunicar textual y gráficamente las percepciones personales sobre el arte antiguo de acuerdo a las estéticas de la teoría y la práctica del óleo en la historia del arte.</p>	<p>Comprende las implicaciones que se generan a partir de los medios de expresión.</p> <p>Se expresa asertivamente sobre la cotidianidad de su realidad social y con las estéticas particulares de la teoría y la práctica del óleo en la historia del arte en su entorno.</p>	<p>Exposición de dibujos que giren en torno a las manifestaciones de arte antiguo que más le interesaron.</p> <p>Boceto copia y exposición pública de los proyectos.</p>

<p><b>4.2.2 competencia:</b></p> <p>Transformar su entorno a partir de intervenciones bidimensionales consientes, críticas y creativas, con el fin de mejorar la relación que se establece con su entorno</p>		
4.2.2.1 Elementos:	Indicadores de desempeño:	Actividades a realizar:
<p><b>4.2.2.1.1.</b> Diseñar proyectos de intervención sobre el espacio público con el fin de proponer nuevos diálogos territoriales que tengan en cuenta las diferencias sociopolíticas y estéticas de la comunidad.</p>	<p>Reconoce una estética particular en las intervenciones callejeras de su entorno.</p>	<p>Proyecto de intervención urbana justificado en las problemáticas sociales del entorno inmediato.</p>

<p><b>4.2.2.1.2.</b> Utilizar diversas técnicas de dibujo y escritura aplicada a la teoría y la práctica del óleo en la historia del arte con el fin de mejorar sus habilidades prácticas a partir del conocimiento de nuevas formas expresivas dentro del ámbito de lo público</p> <p><b>4.2.2.1.3.</b> Reconocer las diferentes formas de intervención sobre el espacio público que se dan en su entorno inmediato con el fin de dar un soporte contextual a sus propuestas.</p>	<p>Diseña intervenciones urbanas que establezcan diálogos activos con los transeúntes cotidianos</p>	<p>Intervención en espacio dentro del colegio.</p>
--	--	--

<p><b>4.2.3 competencia:</b></p> <p>Consolidar una sensibilidad estética frente a su entorno inmediato que le permita entenderlo, asimilarlo y transformarlo de manera empática con base en la realidad emocional de una comunidad específica.</p>		
<p><b>4.2.2.1 Elementos:</b></p>	<p><b>Indicadores de desempeño:</b></p>	<p><b>Actividades a realizar:</b></p>

<p><b>4.2.3.1.1.</b> Proyectar escenarios utópicos en un espacio bidimensional, para brindar mayor calidez y ofrecer autonomía imaginativa que mantengan la capacidad de soñar activa a partir de las posibilidades que presenta el entorno.</p> <p><b>4.2.3.1.2.</b> Manifestar expresiones creativas sobre el espacio público para mejorar el entorno vital, las relaciones interpersonales y los niveles de tolerancia en el territorio, a partir de la diversidad cultural que presenta el lugar.</p> <p><b>4.2.3.1.3.</b> Establecer una mejor relación entre el sujeto y su entorno para crear puentes de comunicación</p>	<p>Consolida y promueve la conformación de imaginarios colectivos positivos para su entorno</p> <p>Se reconoce a sí mismo como constructor de su realidad.</p>	<p>Socialización de su propuesta de intervención en el interior del colegio.</p>
<p>intersubjetivos en el espacio público a partir del reconocimiento del mismo.</p>		
<p><b>Problemas que resuelve la competencia:</b></p> <p>Carencia de herramientas expresivas, técnicas y emocionales que permitan encaminar el impulso vital e intrínseco al ser humano, de transformar y apropiarse del entorno, hacia la construcción de sujetos sociales creativos, tolerantes y proactivos.</p>		

<b>3. Relación de contenidos</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Sensibilización y reconocimiento del entorno.</li> <li><input type="checkbox"/> Historia de la teoría y la práctica del óleo en la historia del arte:             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Inscripciones de la antigüedad</li> <li>• Arte rupestre – Arte egipcio, griego, romano.</li> <li>• Arte antiguo</li> <li>• Estelas precolombinas</li> <li>• América Latina conquista y colonia</li> <li>• Arte del Renacimiento</li> </ul> </li> <li><input type="checkbox"/> Técnicas:             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Teoría y la práctica del óleo en la historia del arte</li> <li>• Técnicas mixtas</li> </ul> </li> <li><input type="checkbox"/> Proyecto Final</li> </ul>
<b>4. Cronograma por meses</b>

Unidad 1: Sensibilización y reconocimiento del entorno			
Mes	Temas y actividades	Recursos/ Herramientas	Estrategias de MICEA
1	1. El entorno como espacio vital. 2. Tipos de intervenciones artísticas en el colegio. 3. Deriva programática.	Lectura <i>Historia del Arte</i> , de Gombrich. Visualizaciones en la red de imágenes acerca de la historia del arte Guía de mapa o rastreos sociales del entorno. Videocámara o cámara fotográfica	1. Docente presenta el concepto de deriva planteado por los situacionistas y ofrece una guía orientativa. 2. Los estudiantes conforman grupos de trabajo y proponen una estrategia para hacer y registrar su propia deriva. 3. Se socializan los resultados finales de cada grupo

### Diarios de campo Diario

#### de campo 1:

#### Primer Contacto:

**Fecha:** Jueves Agosto 30 de 2015

**Hora:** 12:00 a 2:00 pm

**Lugar:** Salón de música

**Recursos:** Sala de informática 2. Computador. Internet.

**Objetivo:** Presentación y conocimiento del grupo y primer contacto con el grupo.

**Actividad:** Conocimiento del grupo y de los participantes. Recolección de datos, observaciones, análisis de pinturas provenientes del arte moderno a partir de las vanguardias.

**Protagonistas:** grados 801 y 802.

**Acuerdos:** Los estudiantes se comprometen a seguir el proceso con seriedad y cumplimiento.

**Descripción:** Se hizo una presentación por parte del profesor y del proyecto (a la caza de nuevos talentos) en donde se comentó la intención del mismo y se pidió a quien quisiera participar en este proyecto compromiso y cumplimiento. Después de hacer un consenso se estuvo de acuerdo con la propuesta y nos dimos la bienvenida.

**Interpretación:** Este es un grupo compacto en cuanto a su predisposición al aprendizaje y al trabajo, donde las determinaciones y decisiones son compartidas, en donde cada miembro es importante y participa en las decisiones.

**Observación participativa:** Me gustó la actividad de los participantes y la voluntad del grupo en general. Se nota que se pueden someter a toda negociación, buscando acuerdos, tomando decisiones, debido a la intensidad del trabajo.

## **Diario de campo 2**

### **Primer Contacto:**

**Fecha:** Jueves Agosto 30 de 2015

**Hora:** 12:00 a 2:00 pm

**Lugar:** Salón de música

**Recursos:** Sala de informática 2. Computador. Internet.

**Objetivo:** Toma de decisiones acerca del tema que quieren dibujar.

**Actividad:** Recolección de imágenes favoritas de acuerdo con el gusto de cada grupo.

Dibujo bocetos a lápiz y colores de dichas imágenes en papel Bond.

**Protagonistas:** Grados 801 y 802.

**Acuerdos:** Los estudiantes se comprometen a seguir el proceso con seriedad y cumplimiento, participante activa y continuamente en el proceso de desarrollo técnico.

**Descripción:** El profesor induce a los estudiantes para que escojan una imagen del arte moderno a partir de las vanguardias, después de iniciar y de llamar asistencia me invito a mí mismo a hacer parte activa de este proyecto, tanto así que en ocasiones hago demostraciones prácticas de dibujo cubista o expresionista, lo cual permite el conocimiento del grupo.

**Interpretación:** Como este es un grupo en el que todas las negociaciones son compartidas y negociadas, en el cual se le permite a los protagonistas ser y hacer por ello él se considera un miembro importante que puede darnos muchas cosas que permiten al grupo crecer y perfeccionarse, además de unirse en torno a las emociones estéticas.

**Observación participativa:** Volver a clase con octavo es un sentimiento algo extraño, sin embargo poco a poco me fui integrando siempre un partícipe activo en el proceso de formación del grupo, lo cual me fortalecía en teoría y vivencia por medio de la interacción con ellos.

### **Diario de campo 3**

#### **Primer Contacto:**

**Fecha:** Jueves Septiembre 3 de 2015

**Hora:** 12:00 a 2:00 pm

**Lugar:** Salón de música

**Recursos:** Papel, carboncillos, bastidores, pinceles, óleos, trementina, aceite de linaza, caballetes, paletas.

**Objetivo:** Hacer dibujo al carboncillo y comenzar el proceso del color al óleo.

**Actividad:** Dibujo sobre las temas y colores primarios con pinceles.

**Protagonistas:** Grados 801 y 802.

**Acuerdos:** Traer cada uno su propia paleta.

**Descripción:** Los estudiantes hicieron el dibujo al carboncillo y luego comenzaron a avanzar rápidamente con el color durante dos semanas de trabajo.

**Interpretación:** Antes de comenzar el trabajo los chicos habían organizado el día del amor y la amistad. Cada uno trajo un regalo simbólico que representaba a la otra persona, estos regalos hicieron que nos tocaran a todos los sentimientos y las emociones, los afectos y los recuerdos. Puedo decir que esta práctica estaba llena de aprendizajes y de cambios con el deseo continuo de ir practicando el arte y creciendo como sujetos, cada regalo produjo efectos que movilizaron los sentimientos en el que lo daba como en el que lo recibía, al igual que un ambiente de alegría y compañerismo por haber compartido juntos algún tiempo.

**Observación participativa:** Volver a clase con octavo es un sentimiento algo extraño, sin embargo poco a poco me fui integrando siempre un partícipe activo en el proceso de formación del grupo, lo cual me fortalecía en teoría y vivencia por medio de la interacción con ellos. Esto me hizo pensar y sentir resignificando muchas cosas. Esta sesión me permitió ver que el grupo elaboró muchos significados compartidos, que creció, que desarrolló sentimientos de amistad, de respeto, invitándolo a crecer. Fue una sesión donde primaron los cambios de actitud y de percepción.

#### **Diario de campo 4**

##### **Primer Contacto:**

**Fecha:** Jueves Septiembre 17 de 2015



**Hora:** 12:00 a 2:00 pm

**Lugar:** Salón de música

**Recursos:** Papel, carboncillos, bastidores, pinceles, óleos, trementina, aceite de linaza, caballetes, paletas.

**Objetivo:** Terminar el trabajo al óleo.

**Actividad:** Retoques finales.

**Protagonistas:** Grados 801 y 802.

**Acuerdos:** Completar el trabajo empezado.

**Descripción:** Los estudiantes se dedicaron a terminar las obras para posteriormente exponerlas en sus caballetes para la Feria Empresarial del colegio en el salón de 802.

**Interpretación:** Después de haber terminado los trabajos algunos profesores comentaban que este había sido el mejor trabajo de la feria porque se veía compromiso, cumplimiento y esfuerzo y la limpieza de las obras expuestas.

**Observación participativa:** Como evaluación final este proyecto generó expectativas y las cumplió. Fue un proyecto muy exitoso.

Para lograr este propósito comenzaré la investigación con la aplicación del revelador del cociente mental tricerebral de Waldemar de Gregori con el fin de descubrir las potencialidades estéticas de los estudiantes.

## **Tabla 2. Propuesta teórica de los 4 talleres siguiendo la teoría del cerebro triádico**

### **Matriz Curricular**

<b>Cerebro Izquierdo</b>	<b>Cerebro Central</b>	<b>Cerebro Derecho</b>
Asumir una postura crítica del conocimiento y propositiva del conocimiento sobre su entorno vital para generar procesos de apropiación a partir de la comprensión del contexto inmediato.	Administración. Gestión estratégica y logística para transformar su entorno a partir de la conciencia histórica, crítica y creativa con el fin de mejorar la relación que establece con su entorno y con sí mismo.	Estética y mística. Espiritualidad cósmica. Sentido de justicia. Consolida una sensibilidad estética frente a su entorno inmediato que le permite entenderlo, asimilarlo y transformarlo de manera armónica con base en la expresión de su realidad emocional.
Analizar a partir de procesos de investigación triádica los procesos históricos del arte por medio de diferentes mensajes, imágenes y símbolos para establecer una comunicación dialógica entre el sujeto y su entorno.	Planeamiento. Recursos, coordinación y diseños de proyectos artísticos en espacios privados y públicos con el fin de proponer nuevos diálogos que tengan en cuenta las diferencias y modos de vida de sus compañeros.	Percepción extrasensorial. Intuye, crea mundos, proyecta escenarios utópicos en su espacio íntimo, brinda mayor calidad humana al ofrecer autonomía imaginativa, mantiene la capacidad de soñar activa que le da posibilidades de desarrollo personal.
Síntesis, clasificar, organizar, identificar las diferentes formas comunicativas en la historia del arte para comprender sus mensajes e interpretarlos.	Orientación profesional. Trabajo en equipo. Al utilizar las diversas técnicas de dibujo y escritura aplicada con el fin de mejorar sus habilidades práctica a partir del conocimiento de nuevas formas expresivas dentro de	Creatividad lúdica. Procesos de innovación, fantasía y futurización. Manifiesta expresiones creativas sobre sus espacios, lo cual mejora el entorno vital y social mediante las relaciones interpersonales y los niveles
<b>Cerebro Izquierdo</b>	<b>Cerebro Central</b>	<b>Cerebro Derecho</b>
	los ámbitos privados y públicos participando en exposiciones	de tolerancia, a partir de la diversidad cultural que presenta el colegio.
Relaciones intersubjetivas, comunicar gráficamente las percepciones personales de su conocimiento del arte de acuerdo a las estéticas históricamente vistas.	Lógica de los hechos. Ejercita su destreza manual, reconoce la división del trabajo en las diferentes formas de intervención de su obra, da un soporte contextual a sus propuestas.	Sensibilidad y afectividad. Establece una mejor relación entre el sujeto y su entorno. Crea puentes de comunicación intersubjetiva, valora la naturaleza, práctica la amistad y se reconoce a sí mismo.

**Personas responsables:** Profesor de Educación Artística, egresado de la Universidad Nacional y trabaja para la SED de Bogotá desde hace más de 13 años; actualmente labora en el colegio José María Carbonell desde hace dos años y algunos compañeros docentes, que tienen conocimientos del arte, quienes amablemente se ofrecieron a trabajar en este proyecto.

**Beneficiarios:** Estudiantes del grado octavo de la institución.

## **CAPITULO 5**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

Como hemos venido observando durante todo este proceso de aprendizaje guiado por la educación artística y utilizando un método lúdico el cual ha sido el orientador de la autorrealización de un individuo en la construcción de un sujeto social; el arte permite construir nuevos valores, reconstruir diversas formas de sentido del mundo pues posee una cierta capacidad emancipadora por cuanto afecta la subjetividad, sin embargo sería reduccionistas y pretencioso creer que su función fundamental sea transformar al individuo o a la sociedad.

A lo largo de todo este texto se ha venido reiterando sobre la estrecha relación que tienen arte y vida, en el que las emociones y sentimientos permean todas las instancias del hombre, sólo que las inhibiciones y represiones dan cuenta de este obstáculo en las relaciones de su vida cotidiana. Es entonces que la función del arte sea más bien la de ser una catarsis, pues se manifiesta a través del ser individual, social y político; en este sentido la práctica pedagógica debe proveer una apreciación estética de la diversidad del mundo pero inserta en el marco sociopolítico que le permitan interpretar los diferentes lenguajes históricos del arte para facilitar así la construcción de la experiencia estética y del conocimiento.

A través de este taller experimental y con toda esta información recopilada se pueden evidenciar algunas conclusiones sobre aspectos psicológicos en el aprendizaje como son las pulsiones producidas por el placer lúdico al querer intervenir en el proceso de la

representación pictórica como posibilidad de comprensión de los universos simbólicos a partir de tales intervenciones. La pintura como signo, símbolo y código revela al estudiante presencias y ausencias, memorias y olvidos históricos concentrándolas en imágenes, como espacios de libre interpretación y mediante expresiones orientadas al desarrollo de valores, de interiorizaciones, de competencias comunicativas y de desarrollo cerebral.

Vemos algunas de las ventajas que nos dan ellas en el juego didáctico: garantizan en el estudiante hábitos de investigación, aumentan el interés de los estudiantes y su motivación por la asignatura, permiten comprobar el nivel de conocimiento alcanzado por los estudiantes y la motivación transversal con el conocimiento en otras asignaturas, permite rectificar las acciones erróneas y señalar las correctas, permiten solucionar los problemas de correlación de actividades de dirección y guía como el autocontrol, desarrollan habilidades generalizadas de orden práctico, permiten la adquisición, ampliación, profundización e intercambio de sensaciones, sentimientos, emociones combinando la teoría y la práctica de manera vivencial, activa y dinámica, mejora las relaciones interpersonales, la formación de hábitos de convivencia y hace más amenas las clases; ésta es entonces la valoración realizada e interpretada de acuerdo a los resultados.

## Referencias

- Alcaldía Mayor de Bogotá. (2015). *Segundo informe de aplicaciones en arte*. Bogotá, D. C.: Alcaldía Mayor de Bogotá.
- Cosas de la Infancia. (16 de abril de 2012). *Los títeres como recurso terapéutico*. Recuperado el 25 de agosto de 2015, de Biblioteca - Juegos:  
<http://www.cosasdelainfancia.com/biblioteca-juegos11.htm>
- Elliot, J. (1994). *La investigación-acción en educación*. Madrid, España: Morata.
- Galera, F. (2001). *Aspectos didácticos de la lectoescritura*. Granada, España: Editorial Grupo Editorial Universitario.
- Giry, M. (2002). *Aprender a razonar, aprender a pensar*. Buenos Aires, Argentina: Siglo XXI.
- Gispert, D., & Ribas, L. (2010). *Alumnado con dificultades en el aprendizaje de la lectura*. Barcelona, España: Graó.
- González, M. (2011). El arte en las escuelas no es un juego de niños. *Errata*, 20-35.
- Hermelin, M. (2007). *Entorno natural de 17 ciudades de Colombia*. Medellín, Colombia: Fondo Editorial Universidad EAFIT.
- Huizinga, J. (2004). *Homo ludens*. Madrid, España: Alianza S. A.
- I. E. Félix Henao Botero. (8 de agosto de 2012). *Objetivos*. Recuperado el 19 de agosto de 2015, de Quiénes somos. Plan de Estudios. Educación Artística:  
<http://iefelixhenaobotero.edu.co/index.php/quienes-somos/mision-felix/27plan/artistica/182-8-objetivos-generales>

- López, M. (2014). „Deleitando enseña“. El componente lúdico y artístico en la educación infantil. *Diálogos Educativos*, 14(27), 89-112. Recuperado el 15 de febrero de 2016, de [https://issuu.com/umce/docs/dialogos\\_educativos\\_27](https://issuu.com/umce/docs/dialogos_educativos_27)
- Macías, L. (2013). *El juego como método para la enseñanza de la literatura a niños y jóvenes*. Bogotá, D. C.: Panamericana.
- Maqueo, A. (2005). *Lengua, aprendizaje y enseñanza: el enfoque comunicativo: de la teoría a la práctica*. México, D. F.: Limusa.
- Mayán, M. (2001). *Una introducción a los métodos cualitativos: Un módulo de entrenamiento para estudiantes y profesionales*. México, D. F.: Qual Institute Press.
- Ministerio de Educación Nacional. (2000). *Lineamientos curriculares. Educación Artística*. Bogotá, D. C.: MEN.
- Morin, D. (1999). *Los 7 Saberes Necesarios para la Educación del Futuro*. París, Francia: UNESCO.
- O'Farrell, L. (2015). Arts as a Contributing Element in Education for All. En S. (. Schonmann, *International Yearbook or research in arts education. The wisdom of the many key issues in arts education*. (págs. 17-21). Waxmann Verlag : Germany.
- Ospina, Y. (2012). La pedagogía y su incidencia en la formación de sujetos. *Hallazgos*, 10(20), 157-170. Recuperado el 10 de octubre de 2015, de <http://www.scielo.org.co/pdf/hall/v10n20/v10n20a11.pdf>
- Pérez, Y. (2011). *Métodos cuantitativos de investigación educativa*. Barinas, Venezuela: Universidad Fermín Toro. Recuperado el 15 de marzo de 2016, de <http://metodoscuantitativosdeinvestigacion.blogspot.com/>
- Read, H. (1973). *Educación por el Arte*. Buenos Aires, Argentina: Paidós.

- Regalado, M. (2006). *Lectura de imágenes*. México, D. F.: Plaza y Valdés.
- Restrepo, M. (2006). *Impacto social de los planes de desarrollo. Análisis de la inversión social en Bogotá 1995-2004*. Bogotá, D. C.: Universidad del Rosario.
- Secretaría de Educación de Bogotá. (2010). *Reorganización curricular por ciclos*. Bogotá, D. C.: SED.
- Velandia, C. (2009). *Metodología interdisciplinaria centrada en equipos de aprendizaje*. Medellín: ASIC-PRO.
- Vera, L. (19 de abril de 2008). *La investigación cualitativa*. Recuperado el 16 de marzo de 2016, de Universidad Interamericana de Puerto Rico: <http://www.ponce.inter.edu/cai/Comite-investigacion/investigacion-cualitativa.html>
- Webnode.com. (19 de marzo de 2012). *Modelo constructivista*. Recuperado el 16 de marzo de 2016, de <http://modelospedagogicos.webnode.com.co/>



## ANEXOS Encuesta aplicadas a estudiantes

Fundación Universitaria Los Libertadores  
Especialización en Pedagogía de la Lúdica

1. ¿Considera importante que se abran espacios para la libre expresión artística de los estudiantes en el colegio?

SI \_\_\_\_\_

NO \_\_\_\_\_

2. ¿Alguna vez realizó un grafiti u otro tipo de intervención artística en espacios u objetos de la institución (rayar, escribir, dibujar, etc.)?

SI \_\_\_\_\_

NO \_\_\_\_\_

3. ¿Conoce alguna técnica artística de pintura?

SI \_\_\_\_\_

NO \_\_\_\_\_

4. ¿Le gustaría aprenderla en el colegio?

SI \_\_\_\_\_

NO \_\_\_\_\_

5. ¿Le gustaría participar en talleres lúdicos para crear una obra de pintura?

SI \_\_\_\_\_

NO \_\_\_\_\_

# ANEXO B. Revelador del cociente mental triádico de Di Gregori.

01	Al fin del día, de la semana, o de una actividad, haces revisión, evaluación ?	<input type="checkbox"/>		
02	En tu casa, en tu habitación, en tu lugar de trabajo, hay orden, organización ?		△	
03	Creas tu cuerpo, tu energía son parte de un todo mayor, de alguna fuerza superior, invisible, espiritual y eterna?			○
04	Sabes contar chistes ? Vives alegre, optimista y disfrutando a pesar de todo ?			○
05	Dialogando o discutiendo, tienes buenas explicaciones, argumentos, sabes rebatir	<input type="checkbox"/>		
06	Tienes presentimientos, premoniciones, sueños nocturnos que se realizan ?			○
07	En la relación afectiva, le entras a fondo, con romanticismo, con pasión ?			○
08	Sabes hablar frente a un grupo, dominas las palabras con fluencia y corrección ?	<input type="checkbox"/>		
09	Cuándo hablas, gesticulas, mueves el cuerpo, miras a todas las personas ?			○
10	Te puedes imaginar en la ropa de otra persona y sentir como ella se siente ?			○
11	Sabes alinear los pros y contras de un problema, logras discernirlos y emitir juicios correctos ?	<input type="checkbox"/>		
12	Cuándo narras un hecho le metes muchos detalles, te gusta dar todos los pormenores ?	<input type="checkbox"/>		
13	Al comprar o vender te sales bien, tienes ventajas, ganas plata ?		△	
14	Te gusta innovar, cambiar la rutina de la vida, del ambiente, tienes soluciones creativas, originales ?			○
15	Controlas tus impetus y te detienes a tiempo para pensar en las consecuencias antes de actuar ?	<input type="checkbox"/>		
16	Antes de aceptar cualquier información como cierta, te dedicas a recoger más datos y a averiguar las fuentes ?	<input type="checkbox"/>		
17	Qué habilidades manuales tienes con agujas, serrucho, martillo, jardinería o para arreglar cosas dañadas ?		△	
18	Frente a una tarea difícil, tienes capacidad de concentración, de continuidad, de aguante ?		△	
19	En la posición de jefe, sabes dividir tareas, calcular tiempo para cada una, dar comandos cortos, exigir la ejecución ?		△	
20	Te detienes a ponerle atención a una puesta de sol, a un pájaro, a un paisaje ?			○
21	Tienes atracción por aventuras, tareas desconocidas, iniciar algo que nadie hizo antes ?		△	
22	Te autorizas a dudar de las informaciones de la TV, de personas de la política, de la religión, de la ciencia ?	<input type="checkbox"/>		
23	Logras transformar tus sueños e ideales en cosas concretas, realizaciones que progresan y duran ?		△	
24	Tienes el hábito de pensar en el día de mañana, en el año próximo, en los próximos 10 años ?			○
25	Tienes facilidad con máquinas y aparatos como grabadoras, calculadoras, lavadoras, computadoras, autos ?		△	
26	Eres rápido en lo que haces, tu tiempo rinde más que el de tus colegas, terminas bien y a tiempo lo que empiezas ?		△	
27	Cuándo trabajas o te comunicas, usas los números, usas estadísticas, porcentajes, matemáticas ?	<input type="checkbox"/>		
<b>SUMA</b>		<input type="checkbox"/>	△	○

### **Anexo C. Guía de entrevista aplicada a docentes y directivos de la institución**

1. ¿Ha visto en el colegio manifestaciones escritas o dibujos realizados por los estudiantes en espacios como baños, bancas, puertas, paredes, etc., que expresen ideas personales, posturas frente a su realidad social o encaminen la construcción de su propia identidad?
2. ¿Considera que el arte pictórico podría ser una alternativa de expresión en el colegio a las actividades transgresoras de los espacios comunes?
3. ¿Apoyaría la creación de espacio destinados a la libre expresión de los estudiantes?
4. ¿Son los talleres de producción artística la forma de enfrentar el desorden expresivo creado por la gran cantidad de graffitis, rayones y huellas en los espacios comunes y en los muebles de uso compartido?
5. ¿Encuentra algún valor pedagógico en los talleres de producción artística?

## Anexo D. Encuesta aplicada a estudiantes.

Fundación Universitaria Los Libertadores  
Especialización en Pedagogía de la Lúdica

1. ¿Considera importante que se abran espacios para la libre expresión artística de los estudiantes en el colegio?  
SI   X   NO
2. ¿Alguna vez realizó un grafiti u otro tipo de intervención artística en espacios u objetos de la institución (rayar, escribir, dibujar, etc.)?  
SI        NO
3. ¿Conoce alguna técnica artística de pintura?  
SI        NO
4. ¿Le gustaría aprenderla en el colegio?  
SI        NO
5. ¿Le gustaría participar en talleres lúdicos para crear una obra de pintura?  
SI        NO

Fundación Universitaria Los Libertadores  
Especialización en Pedagogía de la Lúdica  
Encuesta aplicadas a estudiantes

1. ¿Considera importante que se abran espacios para la libre expresión artística de los estudiantes en el colegio?  
SI   X   NO
2. ¿Alguna vez realizó un grafiti u otro tipo de intervención artística en espacios u objetos de la institución (rayar, escribir, dibujar, etc.)?  
SI        NO
3. ¿Conoce alguna técnica artística de pintura?  
SI        NO
4. ¿Le gustaría aprenderla en el colegio?  
SI        NO
5. ¿Le gustaría participar en talleres lúdicos para crear una obra de pintura?  
SI        NO

## Evidencias

Foto 1. Vista panorámica del colegio 1



Foto 2. Fotos murales fachada principal 1. Institución. Murales fachada principal.



*Foto 3. Fotos murales fachada principal 2. Institución. Murales fachada principal.*



*Foto 4. Fotos murales fachada principal 3. Institución. Murales fachada principal.*



*Foto 5. Fotos murales fachada principal 4. Institución. Murales fachada principal.*



Foto 6. Estudiante iniciando copia de dibujos sobre un bastidor



Foto 7. Imagen del proceso de producción 1.

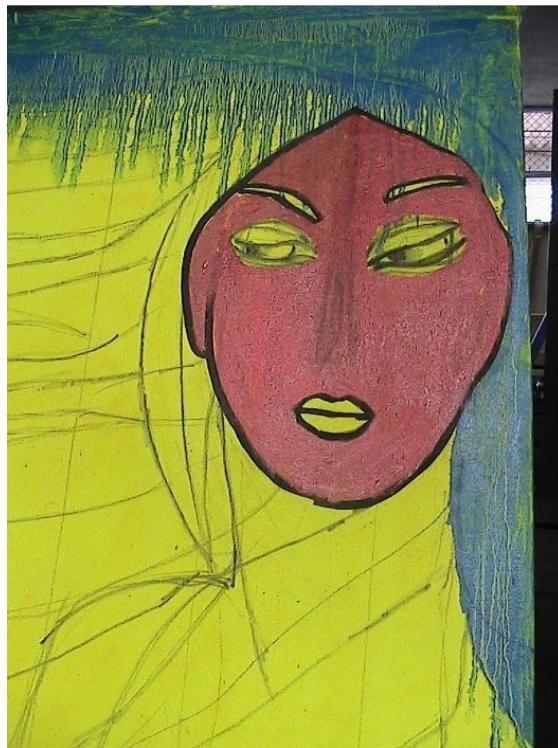




Foto 8. Imagen del proceso de producción 2.



Foto 9. Imagen del proceso de producción 3.





*Foto 10. Imagen del proceso de producción 4*



*Foto 11. Imagen del proceso de producción 5.*



*Foto 12. Imagen del proceso de producción 6*



*Foto 13. Elaboración de Dibujos.*



Foto 14. Exposición artística 1



Foto 15. Exposición artística 2.



Foto 16. Exposición artística 3.





Foto 17. Exposición artística 4.



*Foto 18. Exposición artística 5*



*Foto 19. Exposición artística 6.*





Foto 20. Exposición artística 7



Foto 21. Exposición artística 9.



*Foto 22. Exposición artística 10*





Foto 23. Exposición artística 11



Foto 24. Exposición artística 12.



*Foto 25. Exposición artística 13.*



Foto 26. Exposición artística 14



Foto 27. Exposición artística 15.





*Foto 28. Exposición artística 16.*

